



GUÍA PARA PRINCIPIANTES

UNA INTRODUCCIÓN A WORLD OF WARCRAFT

World of Warcraft es un juego **multijugador masivo online** en el cual controlarás a un personaje que forma parte de los mundos de Azeroth y Terrallende. Estos mundos están llenos de magia y criaturas fantásticas, pero también atisbarás elementos de tecnología avanzada.

¿Multijugador masivo? ¿Online?

Los juegos multijugador masivos online, o MMOs, son juegos en los que centenares de miles de jugadores juegan al mismo tiempo. Muchos de los personajes que ves en el juego están controlados por otros jugadores.

Además, los MMOs no tienen un modo de juego offline. Mientras que muchos juegos (como los videojuegos de disparos en primera persona o los juegos de estrategia en tiempo real) suelen tener una campaña para un jugador además de las opciones multijugador, en los MMOs todo el juego se desarrolla online. Tienes que estar conectado a un servidor para jugar.

Cuando entres en el juego pasarás a formar parte de una historia que se desarrolla en una época de encontronazos frecuentes entre antiguos enemigos, la Alianza y la Horda. La Horda está formada por elfos de sangre, orcos, goblins, tauren, trols y no-muertos. Las razas de la Alianza incluyen draenei, enanos, gnomos, humanos, elfos de la noche y huargen. Los recientemente descubiertos pandaren pueden elegir a qué facción del conflicto se unen.

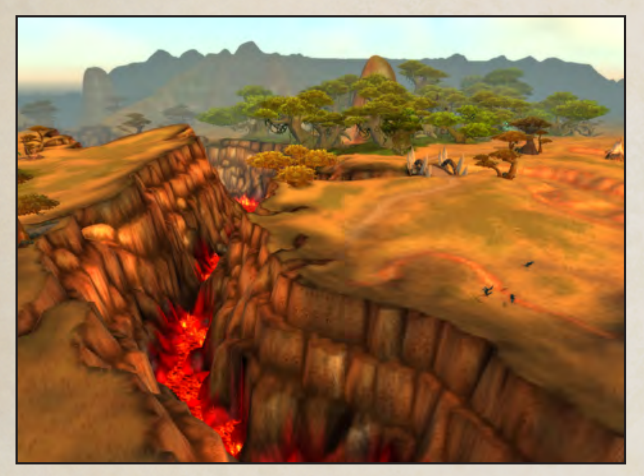
Además de elegir una de las razas de Azeroth, debes asignar una clase a tu personaje. Puedes escoger entre diez clases, y será la decisión más importante para tu experiencia en el juego. Si ya has instalado World of Warcraft y estás listo para empezar, solo tienes que pasar a la página siguiente.





MAPA DEL MUNDO

Los rangos de niveles que aparecen en las tablas siguientes no son exactos, pero dan una idea general de los niveles de cada zona. Los mapas de esta página proporcionan una representación visual de la información que se detalla en las tablas siguientes.





ZONAS DE LA HORDA

ZONAS INICIALES	NIVEL 6-10	NIVEL 10-20	NIVEL 20-25
Camposanto Isla del Caminante del Sol Valle de los Retos e Islas del Eco Mesa de la Nube Roja Isla de Kezan	Claros de Tirisfal Bosque Canción Eterna Durotar Mulgore Las Islas Perdidas (5-10)	Bosque de Argénteos Tierras Fantasma Azshara Los Baldíos del Norte	Laderas de Trabalomas

ZONAS DE LA ALIANZA

ZONAS INICIALES	NIVEL 6-10	NIVEL 10-20	NIVEL 20-25
Valle de Crestanevada y Gnomeregan Valle de Villanorte Cañada Umbría Gilneas Valle Ammen	Dun Morogh Bosque de Elwynn Teldrassil Ciudad de Gilneas Isla Bruma Azur	Loch Modan Páramos de Poniente (10-15) y Montañas Crestagrana (15-20) Costa Oscura Ruinas de Gilneas Isla Bruma de Sangre	Los Humedales Bosque del Ocaso

ZONAS NEUTRALES

ZONAS INICIALES	NIVEL 20-25	NIVEL 25-30	NIVEL 30-35	NIVEL 35-40	NIVEL 40-45	NIVEL 45-50	NIVEL 50-55	NIVEL 55-60
La Isla Errante	Vallefresno	Tierras Altas de Arathi Norte de la Vega de Tuercespina Sierra Espolón	Desolace Los Baldíos del Sur Tierras del Interior El Cabo de Tuercespina	Marjal Revolcafango Feralas Tierras de la Peste del Oeste	Tierras de la Peste del Este Las Mil Agujas	Tierras Inhóspitas (44-48) Tanaris Frondavil	La Garganta de Fuego (47-51) Las Estepas Ardientes (49-52) Un'Goro Crater Pantano de las Penas (52-54)	Paso de la Muerte (55-56) Las Tierras Devastadas (54-60) Cuna del Invierno Silithus

TERRALLENDE

NIVEL 58-63	NIVEL 60-64	NIVEL 62-65	NIVEL 64-67	NIVEL 65-68	NIVEL 67-70	NIVEL 70
Península del Fuego Infernal	Marisma de Zangar	Bosque Terokkar	Nagrand	Montañas Filospada	Tormenta Abisal Valle Sombraluna	Isla de Quel'Danas

RASGANORTE

NIVEL 68-72	NIVEL 71-74	NIVEL 73-75	NIVEL 74-77	NIVEL 76-78	NIVEL 77-80
Tundra Boreal Fiordo Aquilonal	Cementerio de Dragones	Colinas Pardas	Zul'Drak	Cuenca de Sholazar	Bosque Canto de Cristal Corona de Hielo Las Cumbres Tormentosas Conquista del Invierno

CATACLYSM

NIVEL 80-82	NIVEL 82-83	NIVEL 83-84	NIVEL 84-85
Monte Hyjal Vashj'ir	Infralar	Uldum	Tierras Altas Crepusculares

MISTS OF PANDARIA

NIVEL 85-86	NIVEL 86-87	LEVELS 87-88	LEVELS 88-90	LEVEL 90
El Bosque de Jade	Valle de los Cuatro Vientos Espesura Krasarang	Cima Kun-Lai	Estepas de Tong Long Desierto del Pavor	Valle de la Flor Eterna



CÓMO EMPEZAR

Millones de personas no pueden jugar a la vez en el mismo lugar. World of Warcraft no está hospedado en un solo ordenador, sino que servidores situados en todo el mundo alojan la multitud de reinos en que se juega a World of Warcraft. Cada reino es una copia aparte del juego en la que juegan varios miles de personas.

Elegir el Reino Adecuado

Lo primero que tienes que hacer después de registrarte, aplicar el parche y cargar el juego, es elegir un reino. Si tienes amigos que ya están jugando, pregúntales a qué reino unirte. De lo contrario, te recomendamos encarecidamente probar uno de los reinos para NUEVOS JUGADORES.

Servidores no disponibles los martes

Blizzard suele hacer el mantenimiento de los servidores o aplicar las últimas actualizaciones (conocidas como parches) a World of Warcraft los martes. A menudo, el juego no está disponible desde primera hora de la mañana hasta primera hora de la tarde, según tu zona horaria. Las horas de inactividad se suelen indicar en hora del Pacífico porque es la franja horaria en que se encuentran las oficinas de Blizzard.

PANTALLA DE SELECCIÓN DE REINO



TIPOS DE REINOS

La lista de reinos disponibles puede resultar desalentadora la primera vez que la veas. ¿Cómo puedes decidir cuál quieres? La información siguiente te ayudará a tomar una decisión.

Normal	Los reinos normales también se conocen como reinos JcE (Jugador contra Entorno). Si eres principiante, te recomendamos encarecidamente probar un servidor normal antes que cualquier otro tipo.
JcJ	Servidores Jugador contra Jugador. Además de todos los aspectos estándar del juego, los jugadores de facciones opuestas son libres de atacarse unos a otros en la mayoría de zonas. Si no sabes qué es JcJ, no lo elijas.
JR	Servidores de juego de rol. Entornos que fomentan que los jugadores se mantengan "en su personaje" mientras juegan. Hay normas adicionales sobre los nombres de los jugadores y su comportamiento en las zonas públicas. No hay ningún proceso mecánico que te obligue a interpretar (bien) el papel de tu personaje, pero en estos reinos animamos a hacerlo.
JRJcJ	Estos servidores combinan el público de JR con las normas de JcJ.

POBLACIÓN

La última variable a tener en cuenta es la población de jugadores en un servidor.

Lleno	Las cuentas nuevas no pueden crear personajes en servidores que están llenos
Alto	Muchos jugadores. Siempre hay alguien a mano para ayudarte, pero algunas noches te podrías encontrar haciendo cola para iniciar sesión.
Medio	Una buena base de jugadores, pero no demasiado ajetreo.
Bajo	Escasa base de jugadores. Siempre podrás hacer la tarea que tengas a mano, pero podría ser difícil encontrar gente que pueda ayudarte.
Nuevos jugadores	Servidores más nuevos, con una población de nivel general más bajo. Si es la primera vez que juegas a World of Warcraft, ¡elige uno de estos reinos!
Desconectado	Los servidores en gris no están disponibles en este momento, pero seguramente volverán a estarlo pronto, excepto si es la parada de los martes.

CÓMO ELEGIR

Haz clic en el reino en el que quieras jugar y elige Aceptar. Habrás iniciado sesión en ese servidor. Como aún no tienes ningún personaje, la pantalla de Creación de personajes se abrirá automáticamente.

Creación de personajes

Selección de raza y clase del personaje

La pantalla de Creación de personajes está dividida en dos secciones. Empiezas con un personaje aleatorio (que aparece en el centro) al cual puedes personalizar de muchos modos.

La primera pantalla te permite elegir la raza, la clase y el género.

CLASE
Aquí se muestran los iconos de las clases. Ninguna raza puede jugar todas las clases, así que independientemente de qué raza elijas, siempre habrá algún icono no disponible.



GÉNERO
Elegir un personaje masculino o femenino ofrece distintas opciones para el aspecto físico del personaje.

RAZA
Haz clic en estos iconos para cambiar la raza de tu personaje. De la raza que elijas depende qué clases tendrás a tu disposición.

MÁS INFORMACIÓN
Al hacer clic en este botón, aparecerán dos casillas de información: una proporciona la Historia de la raza y la otra es una Descripción de la clase. La información que aparece en estas dos casillas se actualizará cuando hagas clic en los iconos de raza y clase. Cada raza tiene ventajas y facultades adicionales que aparecen en la parte superior del recuadro Historia de la raza. La casilla de Descripción de clase muestra un breve resumen de la clase y proporciona datos adicionales para que entiendas mejor en qué consiste dicha clase.

NOMBRE Y APARIENCIA FÍSICA DEL PERSONAJE

Cuando estés satisfecho con la clase y la raza de tu personaje, haz clic en Siguiente para que aparezca la siguiente pantalla de Creación de personajes. En esta sección podrás cambiar el género y la apariencia de tu personaje. Al hacer clic en una opción de la parte izquierda de la pantalla (bajo la ventana de Género); en la parte derecha, aparecen las diferentes opciones disponibles para esa categoría.

La cantidad de opciones disponibles varían con la raza.



Personaje actual

Cada vez que elijas una opción nueva de raza, género, clase o aspecto físico se actualizará el personaje que aparece aquí. Las decisiones sobre el género y aspecto físico solamente afectan a la imagen de tu personaje; no influyen en el rendimiento del personaje en el juego. Diviértete eligiendo el color de pelo y las marcas; al fin y al cabo, se trata de tu alter ego en el juego. ¡Más vale que te guste lo que ves! Puedes pulsar Aleatorio para que el juego te muestre varias opciones.

Cuando estés satisfecho con la clase, la raza y el aspecto de tu personaje, deberás elegir un nombre.

Al elegir el nombre ten en cuenta que el nombre de tu personaje será la primera impresión que los demás jugadores se lleven de ti. Blizzard tiene una “Política de nombres” que ha sido diseñada para impedir que los jugadores utilicen nombres no apropiados para el juego. En general, no debes utilizar nombres del mundo real (como nombres de personas famosas), nombres ofensivos, nombres de otros mundos ficticios ni nombres de marcas registradas.

Si realmente no eres capaz de dar con un nombre que te guste, o si todo los que te gustan ya están cogidos, prueba con el botón Aleatorio de debajo de la barra. Es posible que te ofrezca algunas sugerencias que te gusten y que estén disponibles.

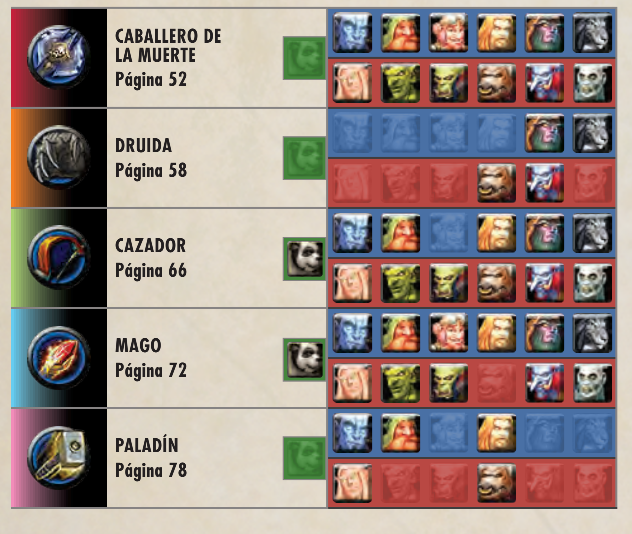
MÁS INFORMACIÓN

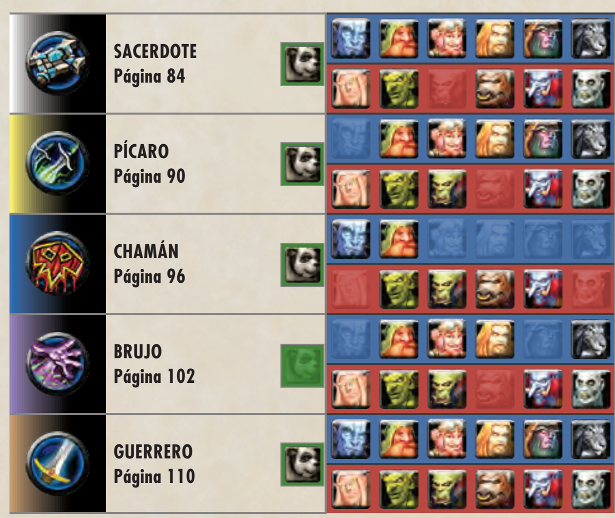
Si quieres jugar una facción o raza específica, ve a la página 24 para ver las razas de la Alianza, a la página 38 para ver las razas de la Horda o a la página 36 para leer sobre los pandaren.

Si quieres jugar una clase específica, consulta la página correspondiente (proporcionada más abajo) para obtener información sobre las clases disponibles y sus características principales.









Primeros pasos

Una vez creado tu personaje, ha llegado la hora de entrar en el juego en sí. La primera vez que te conectas al juego, parece muy complejo, con tantas cosas en la pantalla; sin embargo, puedes tomarte todo el tiempo que necesites para familiarizarte con él antes de empezar tus aventuras. Las páginas siguientes te ofrecen información sobre muchos aspectos del juego que experimentarás la primera vez que juegues a World of Warcraft. El resto de la guía cubre los distintos temas con más detalle, pero lo que aprendas en este capítulo te permitirá empezar a jugar a World of Warcraft.

En cuanto acabe el vídeo inicial, pasarás a controlar tu personaje. Lo primero que debes hacer es echar una ojeada a los consejos para principiantes y al minimapa, situado en la esquina superior derecha de tu pantalla.



EL MINIMAPA
El círculo que hay en la esquina superior derecha de tu pantalla es el minimapa. El minimapa es una herramienta valiosa que deberías aprender a usar cuanto antes. Más adelante el minimapa te proporcionará más información sobre lo que te rodea, pero de momento solo necesitas saber lo básico.

CONSEJOS
Si aparece un signo de interrogación en la parte inferior central de la pantalla, significa que te encuentras ante un nuevo elemento del juego. Haz clic en el signo de interrogación para que aparezca una ventana con más información. Estos consejos son útiles para principiantes, así que cuando aparezcan tómate un momento para leerlos.

Red Cloud Mesa

10:44

ASIGNADOR DE MISIONES

TU PERSONAJE

Tu personaje está indicado con una flecha que apunta en la dirección en que mira tu personaje. Por ahora, busca a un asignador de misiones cercano (marcado con un punto de exclamación amarillo). Ese es tu primer destino.

CÓMO MOVER EL PERSONAJE

Hay dos maneras de controlar el movimiento de tu personaje: con el teclado o con el ratón. Si prefieres el teclado, usa las teclas W, A, S y D. W y S hacen que el personaje se desplace adelante y atrás, A y D hacen que gire a izquierda y derecha. Para girar, pulsa W para avanzar y a continuación A o D (sin soltar la tecla W); si solo pulsas A o D, tu personaje dará vueltas sin moverse de sitio.

Para controlar el movimiento de tu personaje con el ratón, pulsa los botones izquierdo y derecho simultáneamente para avanzar. Tu personaje avanzará sin detenerse mientras mantengas pulsados ambos botones. Desliza el ratón a izquierda o derecha para hacer girar al personaje en esa dirección.



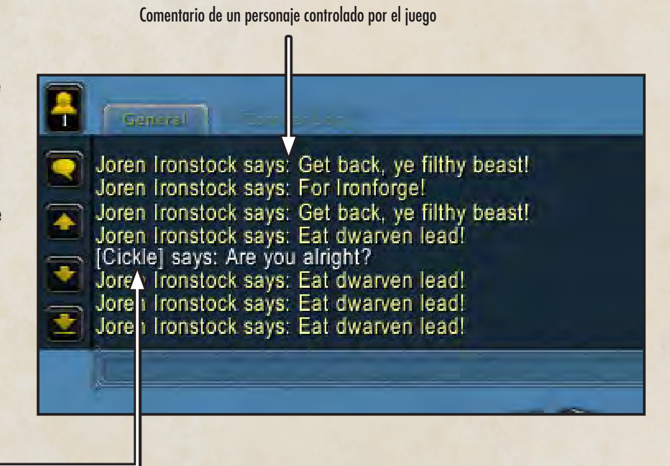
REGISTRO DE CHAT

En la esquina inferior izquierda de tu pantalla está el registro de chat. Siempre que el juego u otros jugadores quieran comunicarse contigo, el texto aparecerá aquí. Tienes dos pestañas disponibles ("General" y "Registro de combate"), pero de momento solo tienes que fijarte en la pestaña General.

Para decir algo a alguien que tienes cerca, pulsa Intro. Si en la pantalla no aparece "Decir", pulsa Intro y escribe /decir. Escribe el mensaje que quieras compartir con todos los personajes cercanos y pulsa Intro.

Si quieres enviar un mensaje privado, usa /susurrar para hablar con una persona en concreto. Solo tienes que escribir /su junto al nombre de la persona. Escribe tu mensaje privado. Si alguien te ha susurrado algo primero, solo tienes que pulsar R para responder.

Comentario de un personaje controlado por el juego



Comentario de otro jugador. El nombre de los personajes controlados por otros jugadores aparece entre corchetes.



INTERACTUAR CON UN ASIGNADOR DE MISIONES

No importa dónde empieces, por ahí cerca habrá un personaje con un punto de exclamación amarillo sobre la cabeza. Estos personajes tienen tareas que asignarte. En World of Warcraft estas tareas se llaman misiones y son un elemento básico de la experiencia de juego. Haz clic con el botón derecho sobre el asignador de misiones para hablar con él/ella. El asignador de misiones describe una tarea y ofrece una compensación en forma de dinero y objetos. Además, al completar misiones obtendrás puntos de experiencia.



COMPLETAR MISIONES

En cuanto aceptas una misión, queda anotada en la pantalla que hay cerca de la esquina superior derecha. Para consultar los detalles de la misión, pulsa la tecla L para abrir el registro de misiones, que contiene una lista de todas las misiones que has aceptado pero aún no has completado. El registro de misiones también contiene un resumen de lo que tienes que hacer para completar cada misión concreta. Además, se actualiza el minimapa: aparece una flecha gruesa de color dorado que apunta hacia la dirección en que debes viajar para llevar a cabo la misión.

ENEMIGOS

Explora un poco y pasa el cursor del ratón sobre distintas criaturas. Aparecerá una pequeña ventana informativa en la esquina interior derecha de la pantalla. Si el enemigo es el que necesitas para una misión, ¡selecciónalo y empieza a atacar!



Si pasas el ratón por encima del enemigo, aquí aparecerá una ventana de información. El juego hasta te indica si necesitas a la criatura para una misión.

COMBATE

Para empezar a luchar contra una criatura, primero debes seleccionarla con el botón de la izquierda mientras mantienes el cursor del ratón sobre ella Independientemente de qué clase de personaje hayas elegido, en tu primer combate debes acercarte al objetivo y atacarlo con tu arma cuerpo a cuerpo colocando el cursor encima del objetivo y haciendo clic una vez con el botón de la derecha del ratón. Los cazadores son la única excepción en este caso. Ellos empiezan con un arma a distancia, por lo que deben atacar a unos cuantos metros del objetivo. Si ya has seleccionado al enemigo con el botón izquierdo, pulsa la tecla T para empezar a atacar. En la zona de inicio puedes derrotar a cualquier enemigo con esta técnica básica, pero en combates futuros deberías empezar a usar las facultades de clase de tu personaje para acelerar las cosas.



Si estás cerca, el primer ataque que hagas activará lo que se conoce como ataque automático. Esto significa que tu personaje atacará al enemigo una y otra vez sin que tengas que hacer nada más. Todos los personajes podrán hacer mucho más que esto cuando luches activamente y uses las facultades, pero los ataques automáticos bastan para eliminar a los enemigos del principio.

Colores de las placas de nombre

El color del texto del nombre de un enemigo seleccionado proporciona información importante. Si el texto es amarillo, significa que la criatura no te atacará hasta que tú inicies el combate. Puedes atacar o ignorar a estas criaturas, como quieras. Si el nombre aparece en rojo, la criatura es agresiva y te atacará en cuanto entres en un cierto radio. No te alejes demasiado de tu punto de inicio sin terminar unas cuantas misiones y dominar un poco el combate. Los enemigos que hay más cerca de tu punto de inicio no vendrán a por ti, pero hay enemigos agresivos acechando por la zona.



BARRA DE ACCIÓN

La barra de acción está en la parte inferior de la pantalla. En niveles bajos aquí no tendrás muchas facultades, pero eso cambiará a medida que vayas avanzando en el juego. Todos los personajes empiezan con el número 1 vinculado a un ataque inicial de su clase o un simple ataque cuerpo a cuerpo. En la barra de acción hay otras facultades, pero son distintas según la clase y raza que hayas elegido para tu personaje.

Conoce a tu instructor

Una de las primeras misiones que te asignarán en cualquier zona de inicio te permitirá conocer a tu instructor de clase. Cuando aprendas una nueva facultad, aparecerá en tu barra de acción, pero solamente si tienes espacios libres en tu barra principal. Una vez la barra esté llena, las facultades ya no se colocarán automáticamente en ella, y tendrás que hacerlo tú. También puedes colocarlas en distintas barras y moverlas de una a otra.



BOTÍN



Casi todos los enemigos ofrecen algún tipo de botín. Si tienes botín esperándote, el cadáver de tu enemigo brilla. Haz clic con el botón derecho para abrir la ventana de botín del enemigo, y a continuación haz clic en cada objeto para añadirlo a tu inventario. Si pulsas Mayús y el botón derecho del ratón al mismo tiempo, los objetos se enviarán directamente a tu mochila.

También obtendrás objetos al completar algunas misiones. Estos objetos van directamente a tu mochila. El dinero que consigas (al principio del juego solo monedas de cobre) también se guarda en tu mochila.

INVENTARIO



Todo lo que tu personaje posea estará equipado (lo cual significa que lo llevas puesto), o se guardará en tu mochila. Pulsa la tecla B para abrir la mochila y ver qué hay dentro.

Los objetos que obtienes (de enemigos derrotados o al completar misiones) se van guardando en tu mochila. Todos los personajes empiezan el juego con una piedra de hogar, el objeto azul y blanco de la primera casilla.

Espacio de inventario limitado

Empiezas con una sola mochila que puede contener 16 objetos. Cuando tengas a un vendedor a mano, vende los objetos de más para tener espacio para guardar los que puedas necesitar.

¿Y AHORA QUÉ?

Si quieres más información sobre la interfaz de usuario y cómo controlar tu personaje, ve a la página 116.

Si quieres más información sobre cómo comunicarte con otros jugadores, ve a la página 168.

Si estás listo para completar misiones, ve a la página 16.

Si quieres más información sobre combate y facultades especiales, ve a la página 134.

Si quieres más información sobre enemigos, ve a la página 143.

Si buscas más recursos sobre el juego, como por ejemplo cómo activar el control parental, ve a la página 239.

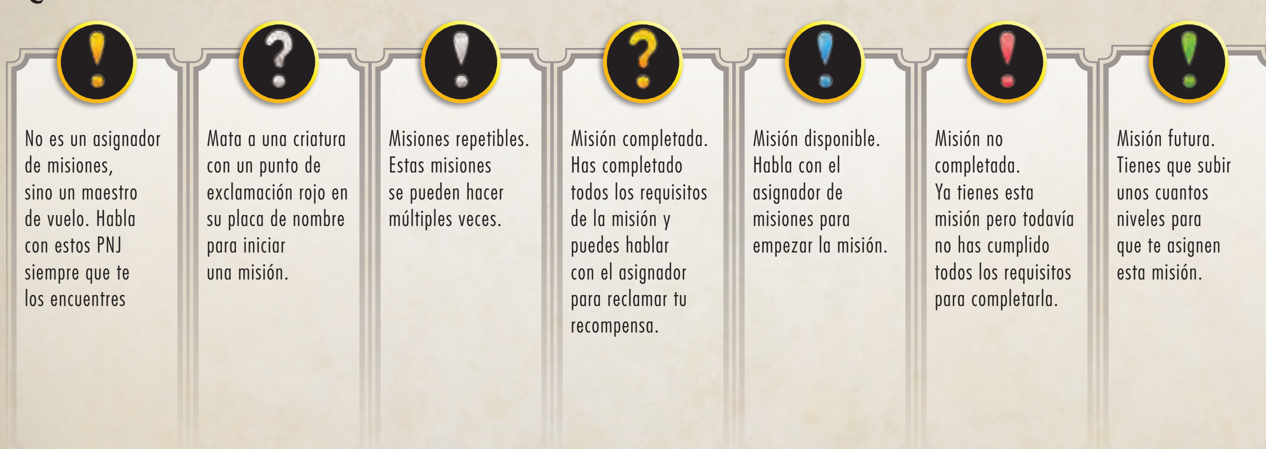
Si no estás seguro de qué significa algún término del juego, consulta el glosario de la página 190.



Misiones

Las misiones explican las historias de los habitantes de World of Warcraft y a veces revelan secretos del juego. Además, completar misiones es un método eficaz para incrementar el nivel de tu personaje, ganar dinero y obtener mejor equipo.

¿Y CÓMO FUNCIONA EL SISTEMA DE PUNTOS?



- No es un asignador de misiones, sino un maestro de vuelo. Habla con estos PNJ siempre que te los encuentres
- Mata a una criatura con un punto de exclamación rojo en su placa de nombre para iniciar una misión.
- Misiones repetibles. Estas misiones se pueden hacer múltiples veces.
- Misión completada. Has completado todos los requisitos de la misión y puedes hablar con el asignador para reclamar tu recompensa.
- Misión disponible. Habla con el asignador de misiones para empezar la misión.
- Misión no completada. Ya tienes esta misión pero todavía no has cumplido todos los requisitos para completarla.
- Misión futura. Tienes que subir unos cuantos niveles para que te asignen esta misión.

ENCONTRAR MISIONES

En la mayoría de misiones, haces clic con el botón derecho sobre la persona u objeto, lees la misión, y (si no aceptas la misión automáticamente) haces clic en Aceptar para añadir la misión a tu registro. Hay muchos modos de obtener misiones, así que mantente atento por si ves alguno de estos personajes y objetos. ¡Hasta puedes obtener una misión simplemente por entrar en una zona nueva! Cuando viajes a zonas nuevas fíjate en si aparece una ventana debajo de tu minimapa.

ASIGNADORES DE MISIÓN

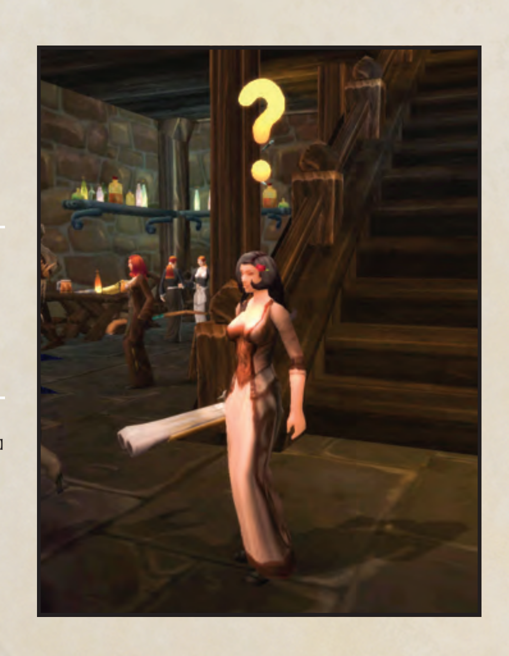
Los asignadores de misión se reconocen por el punto de exclamación que flota sobre sus cabezas. Muchos de ellos ofrecen más de una misión. ¡Algunas misiones hasta pueden proceder de objetos, eventos o zonas!

Objetos como asignadores de misión

Los objetos más habituales entre los que asignan misiones son los carteles de Se Busca. Encontrarás estos carteles en zonas muy densamente pobladas. A menudo, ofrecen recompensas por rastrear y matar a villanos locales. También puedes encontrar objetos que asignan misiones en campo abierto o en campamentos de criaturas. Todos estos objetos tienen puntos de exclamación dorados encima.

Objetos que los enemigos dejan caer

Algunos enemigos sueltan objetos que inician una misión. Los objetos que inician misiones llevan un punto de exclamación dorado integrado en su icono. Haz clic con el botón derecho en el objeto para ver la misión que ofrece.





TIPOS DE MISIONES

La mayoría de misiones han sido diseñadas para que puedas completarlas por tu cuenta y solo una vez. Sin embargo, hay otros tipos. Tu registro de misiones identifica ciertas misiones como:

Grupo

Una misión que se recomienda afrontar con cierto número de jugadores. A menudo se trata de matar a un monstruo de nivel alto.

Diaria

Las misiones marcadas como "Diaria" en tu registro de misiones se pueden completar una vez al día. Estas misiones proceden de asignadores con puntos de exclamación azules sobre sus cabezas.

Mazmorra

Misiones que deben completarse en el interior de una estancia de mazmorra (no verás mazmorras hasta que llegues al nivel 15). Deberás entrar en la mazmorra y completar estas misiones como miembro de un grupo.

Clase

Algunas misiones solo están disponibles para una clase específica. Estas misiones suelen conducir al aprendizaje de una nueva facultad de clase o a obtener una pieza de equipo interesante.

Estacional

Misiones que están disponibles durante ciertos eventos que se producen a lo largo del año. Consulta el calendario del juego para obtener información sobre los eventos.

Banda

Misiones que deben completarse formando parte de una banda. Las bandas son una congregación de grupos de jugadores que se alían. No tendrás que preocuparte por este tipo de misiones hasta que tengas un nivel mucho más alto.

MÁS TIPOS DE MISIONES

Aunque el juego no define las misiones según estas categorías, la mayor parte de misiones corresponden a uno de los siguientes tipos:

Las misiones de camino requieren que hables con un personaje de otra zona, o que lleves un objeto a otro personaje. Se llaman misiones de camino porque están diseñadas para llevarte a una zona o área nueva con más misiones.

Hay dos tipos de misiones de recogida de objetos. En el primer tipo no tendrás que luchar. Después de aceptar la misión, busca objetos que brillen. Coloca el puntero del ratón sobre el objeto y haz clic con el botón derecho para colocarlo en tu mochila. El segundo tipo de misión de recogida de objetos tiene como objetivo obtener objetos que llevan enemigos. Tendrás que matarlos para obtener su objeto. Igual que los objetos del primer tipo de misión de recogida de objetos, los enemigos derrotados brillan si tienen objetos que puedes recoger.

El objetivo de las misiones de matar es eliminar un cierto número de un tipo específico de enemigo. Estas misiones son simples y directas. En cuanto encuentres el tipo de enemigo adecuado, solo tienes que derrotar a suficientes en combate.

En una misión de escolta, liberas a una víctima y acompañas al personaje a un lugar seguro. Estas misiones se suelen encontrar en lugares alejados mientras se completan otras misiones.

Una cadena de misiones es una serie de misiones que deben completarse en un orden concreto. Las cadenas de misiones no aparecen marcadas como tales en el registro de misiones, pero es fácil darse cuenta de que te encuentras en una cadena cuando hablas con el mismo asignador de misiones muchas veces. Completar una cadena larga puede ser uno de los aspectos más satisfactorios del juego.



NIVEL DE LAS MISIONES

El registro de misiones también indica, mediante un código de colores, el nivel de dificultad de la misión. El nivel de dificultad es una comparación entre el nivel de la misión y tu nivel actual. A medida que vas subiendo de nivel, la misión se vuelve relativamente más fácil, así que el color cambia.

COLOR DE LA MISIÓN	DESCRIPCIÓN
Gris	Misión muy fácil, pero que te otorgará poca experiencia.
Verde	Fácil. No tendrás problemas para completarla por tu cuenta.
Amarillo	Normal. No deberías tener problemas para completarla por tu cuenta.
Naranja	Difícil. Tal vez deberías buscar ayuda.
Rojo	Muy difícil. No lo intentes si ayuda.

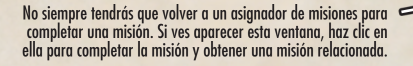
Si una misión es demasiado difícil para ti en este momento y tienes espacio en el registro, déjala ahí. La ventaja de afrontar misiones rojas y naranjas es que obtendrás más experiencia. De hecho, si esperas a completar una misión cuando se haya vuelto gris, ¡solo obtendrás el 10% de la experiencia que habrías obtenido cuando era roja!



COMPLETAR MISIONES

Recuerda leer cuidadosamente el texto de la misión. Si completas varias misiones simultáneamente, puedes entregarlas al mismo tiempo. Cuando completas una misión, el seguimiento de misión señala dónde debes entregarla para obtener la recompensa. A menudo vuelves al asignador de misiones original, indicado con un signo de interrogación dorado.




No siempre tendrás que volver a un asignador de misiones para completar una misión. Si ves aparecer esta ventana, haz clic en ella para completar la misión y obtener una misión relacionada.

Fases

Mientras estás embarcado en una misión, o cuando acabas de completar una misión, podrías observar que el mundo que rodea a tu personaje cambia. Los edificios cambian de aspecto, los PNJ pueden desplazarse a otras áreas, o tal vez aparecen monstruos que antes no estaban. Este tipo de cambio se conoce como fase. Si juegas por tu cuenta, tal vez ni te percatarás de los cambios, o podrías pensar que forman parte de la historia que se desarrolla a tu alrededor.



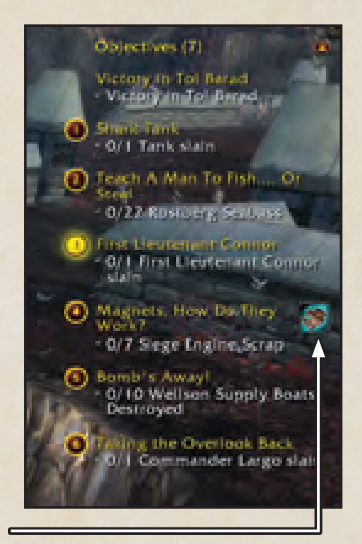
Sin embargo, si estás en un grupo podría provocar problemas, ya que las fases son individuales para cada personaje. ¡Esto significa que dos personajes del mismo grupo podrían estar cerca el uno del otro y ni siquiera verse! Si eso ocurre, mira al lado de los retratos de los personajes que hay en la parte superior izquierda de la pantalla. Si ves un remolino al lado del retrato de un miembro del grupo, significa que ese personaje está fuera de fase.

Hay dos maneras de solucionarlo. La primera es que ambos jugadores completen las mismas misiones. La segunda es sacar a ambos personajes de la zona en fase. La fase no se produce en todo el mundo al mismo tiempo, así que tarde o temprano encontrarás un lugar en el que podáis volver a veros.

Seguimiento del progreso de misiones

Al aceptar la mayoría de misiones aparecerá una ventana de seguimiento de misiones justo debajo del minimapa. El texto que contiene resume los objetivos que debes cumplir para completar las misiones que tienes en el registro. No se puede hacer el seguimiento de los objetivos de todas las misiones, así que no todas aparecerán aquí. En el registro de misiones sí aparecen todas las misiones activas.

Si necesitas más información sobre alguna misión en concreto, haz clic en el texto (no en el círculo numerado) para acceder a su entrada en el registro de misiones. Si haces clic en el círculo numerado que hay a la izquierda de cada misión, cambiará la misión que sigues activamente en el mapa y el minimapa. Si quieres cambiar el orden en que aparecen las misiones (o dejar de hacer el seguimiento de una misión determinada), haz clic con el botón derecho en la misión que quieras cambiar para acceder a un menú de opciones.



Si necesitas un objeto para una misión, en el seguimiento de misión aparecerá un acceso directo para usar el objeto. En el registro de misiones que aparece aquí, la misión "Imanes, ¿cómo funcionan?" tiene un acceso directo de estas características.

Cómo Usar El Mapa Para Encontrar Objetivos De Misiones

Después de aceptar una misión, a menudo verás aparecer una flecha amarilla en tu minimapa. Esta flecha indica en qué dirección debes viajar para completar la misión. El mapa de la región muestra aún más información en forma de signo de interrogación amarillo o icono numerado. Para abrir el mapa de la región, pulsa la tecla M o haz clic en el icono de mapa que hay cerca del nombre de la zona, en la parte superior del minimapa. Haz clic en la flecha de la esquina superior derecha para aumentar o reducir el mapa de la región.



El mapa más pequeño que aparece más arriba solo muestra dónde se encuentra el objetivo de cada misión. El mapa expandido de la derecha incluye un resumen de las misiones activas en la zona, así como el texto completo de la misión que hayas seleccionado debajo del mapa.



Los iconos numerados que aparecen en el mapa de la región corresponden a las misiones cuyo seguimiento estás haciendo. Si pasas el ratón por uno de los círculos numerados, aparecerán los objetivos de dicha misión. La flecha amarilla del minimapa muestra en qué dirección debes ir para completar la misión seleccionada actualmente cuyo seguimiento estás haciendo. Si quieres hacer el seguimiento de otra misión, haz clic en el círculo numerado correspondiente (en el mapa de la región o en la lista de seguimiento de misiones).

Calaveras en el minimapa

Si el objetivo de una misión es localizar a un enemigo específico (a menudo llamados "enemigo con nombre propio"), ese enemigo aparece como elemento numerado en el mapa de la región. Sin embargo, cuando te acerques lo suficiente, su ubicación quedará indicada con una calavera en tu minimapa.



Los signos de interrogación amarillos son los lugares a los que debes acudir para entregar misiones ya completadas. El signo de interrogación con el círculo indica dónde debes entregar la primera misión que aparece en tu ventana de seguimiento de misiones. Cuando te acerques al punto indicado, el signo de interrogación amarillo aparecerá en el minimapa para que sepas dónde debes completar la misión exactamente.

ELEGIR LA RAZA DEL PERSONAJE

En el juego hay 13 razas: seis en la Alianza, seis en la Horda y una raza que puede elegir facción. Ten en cuenta que cada raza tiene sus limitaciones en cuanto a qué clases están disponibles.

Todas las razas tienen beneficios inherentes (conocidos como facultades raciales) exclusivos de dicha raza. Estas facultades se suman a las que obtengas al elegir la clase.



Facciones

La raza que elijas determina si formas parte de la Alianza o de la Horda. Si tienes a amigos en el juego y quieres jugar con ellos, tendrás que elegir la misma facción para que podáis colaborar. En este conflicto no hay "buenos" ni "malos": ambas facciones tienen historias detalladas y motivos de peso.

Razas de la Alianza






La Alianza da la sensación de estar en el lado de la justicia y muchos de sus líderes son buena gente, pero también son un nido de hipocresía y un considerable desorden. La destrucción provocada por los errores científicos de los gnomos, las guerras civiles de los enanos y el mal comportamiento de los humanos ha abierto heridas en los Reinos del Este.

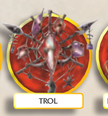
Raza pandaren



Los enigmáticos pandaren han sido desde siempre un enigma para las demás razas de Azeroth. Durante diez mil años, vivieron aislados en su brumosa patria; siempre al margen de los conflictos del mundo de Azeroth. Ahora, el mundo exterior ha llegado hasta el continente de Pandaria y La Isla Errante, por lo que cada pandaren tendrá la opción de decidir a qué facción se une.

Razas de la Horda





Aunque su forma de actuar puede ser brutal y belicosa, algunos líderes de la Horda son un ejemplo de honor y coraje. Las razas de la Horda han luchado para liberarse de la tiranía de los demonios, una plaga descerebrada y un sinfín de guerras.

EMPEZAR CON AMIGOS

Cada raza tiene su propia región natal, así que la raza que eliges determina dónde empiezas a jugar. Si quieres empezar con un amigo, tenéis que elegir la misma raza para empezar en el mismo lugar.

Si no lográis poneros de acuerdo sobre la raza, pensad que no tardaréis en llegar a uno de los principales centros del juego, donde podréis juntaros. Por tanto, lo mejor es coger exactamente el personaje que quieras, aunque tengas que esperar un poco más para ver a tus amigos.

El factor más importante

Puede ocurrir que la raza más adecuada para la clase que más te gusta no sea la que ya te ha robado el corazón. Si sientes una fuerte preferencia por una raza en concreto, lo mejor que puedes hacer es ignorar las facultades raciales. La comunión con el personaje es crucial. Si eliges una raza que en realidad no es la que quieres jugar, con el tiempo te arrepentirás.
No dejes que eso ocurra, disfruta del tiempo que pasas en el juego. A fin de cuentas, las estadísticas no son tan importantes: no tendrás problemas porque hayas elegido una raza "más débil" que encaje con tu clase, ya que ninguna raza es marcadamente más poderosa o menos. Las ventajas de raza son más bien un pequeño extra. Ayudan, pero nunca son determinantes.

DRAENEI



Los draenei son una raza inteligente y espiritual que ya no tiene un mundo propio. Huyeron de su planeta natal, Argus, y después también de Terrallende. La Legión Ardiente, una fuerza de terrible maldad, les ha perseguido a cada paso. Actualmente los draenei se han estrellado en Azeroth con su buque insignia (El Exodar). Aunque los motores de su nave han sido saboteados, están listos para seguir luchando contra el mal.

Los draenei se dedican en cuerpo y alma a la magia y a la Luz Sagrada, y tienen una afinidad espiritual con los naaru, seres de energía que sirven a la Luz Sagrada.

Los draenei miden entre 2,10 y 2,40 m, tienen largas colas y pezuñas bípedas. Las hembras tienen cuernos de distintas formas y tamaños, mientras que los machos tienen características craneales y faciales únicas.



Lugar de inicio: Valle Ammen en Isla Bruma Azur



Capital: El Exodar



Elekks, montura racial de los draenei.

FACULTADES RACIALES

TALLAR GEMAS



Habilidad en joyería aumentada en 10 p.
(una profesión de creación de objetos).

OFRENDA DE LOS NAARU



Sana un 20% de la salud total del objetivo en 15 segundos.

PRESENCIA HEROICA



Tu probabilidad de acertar con todos los hechizos y ataques se incrementa un 1%.

RESISTENCIA A LAS SOMBRAS

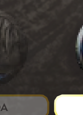


Reduce un 1% el daño de las Sombras sufrido.



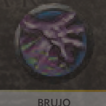
CLASES DISPONIBLES












CABALLERO DE LA MUERTE | DRUIDA | CAZADOR | MAGO | PALADÍN | SACERDOTE | PÍCARO | CHAMÁN | BRUJO | GUERRERO

ENANO



Los enanos son un pueblo tenaz, sin duda debido a que durante generaciones han vivido en regiones frías, a menudo en fortalezas subterráneas. Dominan la piedra y el metal, y son tan hábiles construyendo ciudades como fabricando armas. Los enanos son buscadores de tesoros, exploradores y valientes guerreros.

Los enanos miden entre 1,20 y 1,50 m, son achaparrados y musculosos. Los machos se enorgullecen de sus elaboradas barbas; las hembras, de sus peinados y piercings decorativos.



Lugar de inicio: Valle de Crestagrana en Dun Morogh

FACULTADES RACIALES

RESISTENCIA A LA ESCARCHA



Reduce un 1% el daño de Escarcha sufrido.

TIRADOR DE PRIMERA



Aumenta un 1% la pericia con armas a distancia.

ESPECIALIZACIÓN EN MAZAS



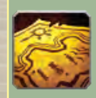
Aumenta un 1% la pericia con mazas y mazas de dos manos.

FORMA DE PIEDRA



Elimina todos los efectos de veneno, enfermedad y sangrado, y reduce un 10% todo el daño sufrido durante 8 segundos.

EXPEDICIONARIO



Al explorar restos arqueológicos encuentras fragmentos adicionales, y puedes analizar el lugar más rápidamente que los arqueólogos normales.



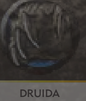
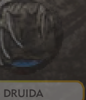
Capital: Forjaz



Carneros, montura racial de los enanos

CLASES DISPONIBLES


CABALLERO DE LA MUERTE



DRUIDA


CAZADOR

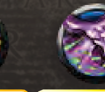

MAGO


PALADÍN


SACERDOTE


PÍCARO


CHAMÁN


BRUJO


GUERRERO



GNOMO

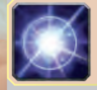
Hubo un tiempo en que los excéntricos gnomos vivían prósperamente en Gnomeregan, una ciudad situada en las profundidades de las montañas, debajo de Dun Morogh. Durante un ataque de troggs, los inteligentes gnomos liberaron radiación tóxica contra sus atacantes... y contra los propios gnomos. Los supervivientes huyeron de la ciudad, y siguieron compartiendo sus inventos y extraños dispositivos con otros. Actualmente se han refugiado en Forjaz, la capital de los enanos.

Los ingenieros gnómicos y goblin han rivalizado durante mucho tiempo. ¡Es difícil decir qué bando es más peligroso para sus amigos y enemigos!

Los gnomos miden unos 90 cm, lo cual les convierte en la raza inteligente de menor estatura de Azeroth. Tienen cuerpos pequeños y rostros grandes, y solo 4 dedos en cada mano. Tanto machos como hembras son famosos por sus llamativos colores de pelo.

FACULTADES RACIALES

RESISTENCIA A LO ARCANO



Reduce un 1% el daño Arcano sufrido.

ESPECIALIZACIÓN EN INGENIERÍA



Habilidad en ingeniería aumentada en 15 p.
(una profesión de creación de objetos).

ARTISTA DEL ESCAPE



Escapa a los efectos de cualquier efecto de inmovilización o reducción de la velocidad de movimiento.

MENTE EXPANSIVA



La reserva de maná se incrementa un 5%.

ESPECIALIZACIÓN EN HOJAS CORTAS



Aumenta un 1% la pericia con dagas y espadas de una mano.



Lugar de inicio: Nueva Ciudad Manitas, en Dun Morogh



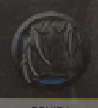
Capital: Forjaz (Ciudad Manitas)



Mecazancudos, montura racial de los gnomos

CLASES DISPONIBLES


CABALLERO DE LA MUERTE


DRUIDA

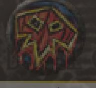

CAZADOR


MAGO


PALADÍN


SACERDOTE


PÍCARO


CHAMÁN


BRUJO


GUERRERO

HUMANO



Los humanos son orgullosos y ambiciosos, ansían comodidad y gloria, y quieren cambiar el mundo que los rodea. Muchos son obreros y trabajan en las granjas, minas y serrerías que hay alrededor de Ventormenta, aprovechando todo lo que la naturaleza ofrece. Los humanos también son valientes caballeros, valerosos en el campo de batalla y leales a sus compañeros.

Los humanos miden entre 1,50 y 1,80 m, son fuertes y sanos. Los rasgos físicos varían mucho de uno a otro, con una amplia gama de tonos de piel y cabello.



Lugar de inicio: Villanorte, en el Bosque de Elwynn



Capital: Ventormenta



Caballos, montura racial de los humanos

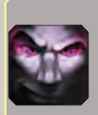
FACULTADES RACIALES

DIPLOMACIA



La reputación obtenida aumenta un 10%.

SÁLVESE QUIEN PUEDA



Elimina todos los efectos de reducción de movimiento y todos los efectos que provocan pérdida de control de tu personaje. Este efecto comparte un tiempo de reutilización con otros efectos similares.

ESPECIALIZACIÓN EN MAZAS



Aumenta un 1% la pericia con mazas y mazas de dos manos.

ESPECIALIZACIÓN EN ESPADAS



Aumenta un 1% la pericia con espadas y espadas de dos manos.

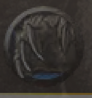
EL ESPÍRITU HUMANO

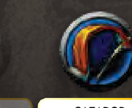


Espíritu incrementado un 3%.

CLASES DISPONIBLES


CABALLERO DE LA MUERTE


DRUIDA


CAZADOR

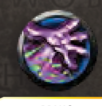

MAGO


PALADÍN


SACERDOTE


PÍCARO


CHAMÁN


BRUJO


GUERRERO

ELFO DE LA NOCHE



Los elfos de la noche son considerados distantes y solitarios, seres que prefieren la naturaleza a las ciudades convencionales y la compañía de los suyos sobre la de otras razas. Más que usar la naturaleza como recurso, los elfos de la noche intentan fusionarse con el mundo natural. Los elfos de la noche mezclan la magia y las fuerzas de la naturaleza para protegerse y obtener fuerza. Esta creencia les enfrenta a los elfos de sangre, que han consumido muchísima magia contra el flujo de la naturaleza y anteponen continuamente la ambición a la razón.

Los elfos de la noche miden aproximadamente 2,10 m, son ligeros y atléticos. Todos los elfos de la noche tienen cejas prominentes y orejas muy largas. Los machos se peinan cuidadosamente barba y bigote; las hembras se tatúan el rostro.



Lugar de inicio: Cañada Umbría, en Teldrassil

FACULTADES RACIALES

ELUSIÓN



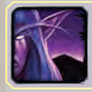
Reduce la probabilidad de que los enemigos te detecten mientras estás usando Fusión de las Sombras y aumenta tu velocidad un 5% mientras estás en sigilo.

RESISTENCIA A LA NATURALEZA



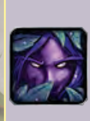
Reduce un 1% el daño de Naturaleza sufrido.

PRESURA



Aumenta un 2% tu probabilidad de esquivar ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.

FUSIÓN DE LAS SOMBRAS



Activa esta facultad para fundirte con las sombras y reducir la probabilidad de que los enemigos descubran tu presencia. Dura hasta que lo canceles o te muevas. Al cancelar este efecto se recupera cualquier amenaza contra los enemigos que siguen en combate.

ESPÍRITU DE FUEGO FATUO



Al morir te transformas en un fuego fatuo, con lo que la velocidad aumenta un 75%.



Capital: Darnassus



Sables de la noche, montura racial de los elfos de la noche

CLASES DISPONIBLES

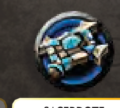

CABALLERO DE LA MUERTE


DRUIDA


CAZADOR


MAGO


PALADÍN


SACERDOTE


PÍCARO


CHAMÁN


BRUJO


GUERRERO

HUARGEN



En otro tiempo se creía que los huargen eran criaturas viles que llegaron a Azeroth desde otra dimensión. Con el tiempo se ha demostrado que estas creencias eran falsas; existen nuevos descubrimientos que revelan que los huargen son descendientes de los elfos de la noche, en concreto de una secta de druidas malditos. Estos druidas adoraban a Goldrinn y podían adoptar la forma de lobo. Con el tiempo, esta secta perdió la cordura, y su maldición se mantuvo de generación en generación.

Los huargen Cringris están infectados por esta maldición, pero han luchado con todas sus fuerzas para contenerse y han conseguido desarrollar una cura parcial para su enfermedad. De este modo, no se ven avocados a la violencia descontrolada. Estos huargen se han unido a la Alianza, y ahora conforman la sexta raza miembro de esta facción.

Estos huargen son mitad humanos y mitad lobos, y son capaces de cambiar de una forma a la otra. Controlan completamente su forma de lobo, pero su aspecto es el de un huargen auténtico: les crece recio y abundante pelaje y adquieren una apariencia ferozmente canina.



Lugar de inicio: Ruinas de Gilneas



Capital: Gilneas

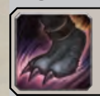
FACULTADES RACIALES DESVIACIÓN

DESVIACIÓN



Reduce un 1% el daño de las Sombras y de Naturaleza sufrido.

HUIDA OSCURA



Activa tu Forma verdadera, lo que aumenta tu velocidad de movimiento actual un 40% adicional cada 10 segundos.

DESPELLEJADOR



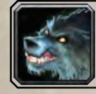
Habilidad en desuello aumentada en 15 p., y te permite desollar más rápidamente.

GALOPADA SALVAJE



Te pones a cuatro patas para correr tan rápido como un animal.

SAÑA



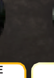
Aumenta un 1% la probabilidad de daño crítico.



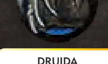
Los huargen aprenden la facultad Galopada salvaje al llegar a 20, en el mismo momento que aprenden a usar una montura.

CLASES DISPONIBLES





CABALLERO DE LA MUERTE



DRUIDA



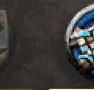
CAZADOR



MAGO

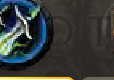


PALADÍN

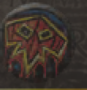




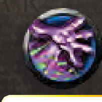
SACERDOTE



PÍCARO



CHAMÁN



BRUJO



GUERRERO

PANDAREN



Tras liberarse de la tiranía de la misteriosa raza conocida como los mogu hace miles de años, los pandaren han vivido en paz en el continente de Pandaria y en La Isla Errante, que en realidad es Shen-zin Su, la gran tortuga.

Los pandaren son conocidos por su tenacidad y por su pasión por la comida y la bebida. Suelen medir entre 1,5 y 1,8 m, y están cubiertos de pelo de los pies a la cabeza. Todo pandaren tiene dos tonos en su pelaje: uno de ellos es siempre el blanco, pero el otro puede variar entre el negro, el marrón o el rojo.

Los pandaren son únicos dentro de las razas jugables de Azeroth porque comienzan como raza neural, no forman parte ni de la Horda ni de la Alianza. Los pandaren que deseen conocer el resto de Azeroth deben escoger facción para poder salir de La Isla Errante.

FACULTADES RACIALES

EPICÚREO



Tu amor por la comida te permite recibir el doble en las estadísticas de los efectos de Bien alimentado.

GASTRONOMÍA



Habilidad en Cocina aumentada en 15 p.

PAZ INTERIOR



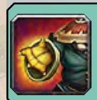
El bonus de experiencia por estar Descansado dura el doble de lo normal.

MULLIDO



Sufres la mitad del daño de caída.

PALMA FULMINANTE



Golpea al adversario a la velocidad del rayo, lo incapacita durante 4 segundos y desactiva tu ataque.



Lugar de inicio: Campos de Entrenamiento de Shang Xi, en Shen-zin Su



Tortuga dragón, la montura racial de los pandaren



ELFO DE SANGRE



Los elfos de sangre reciben este nombre en honor a sus antepasados, los elfos nobles que murieron durante la invasión de su patria, Quel'Thalas, por parte de la Plaga. Los elfos de sangre buscan el poder a través de magia arcana, modificándola a su antojo para crear entornos bellos y distorsionados. Ferozmente leales a su raza, los elfos de sangre harán cualquier cosa para vengar a sus antepasados y reclamar su poder mágico. Son supervivientes que esperan recuperar de nuevo la gloria de antaño.

Los más débiles de espíritu son incapaces de controlar su sed de magia y poder. Esto consume sus voluntades y los convierte en una versión patética y decaída de lo que fueron.

Los elfos de sangre miden entre 1,50 y 1,80 m, son delgados y fuertes. Su tono de pelo y piel refleja su afinidad con el fuego y el sol. Todos los elfos de sangre tienen cejas prominentes y orejas largas. Los machos apenas tienen vello facial, las hembras llevan elaborados pendientes.



Lugar de inicio: Isla del Caminante del Sol, en el Bosque Canción Eterna



Capital: Ciudad de Lunargenta

FACULTADES RACIALES

AFINIDAD ARCANA



Habilidad en encantamiento aumentada en 10 p. (una profesión de mejora de objetos).

TORRENTE ARCANO



Una facultad que silencia durante 2 segundos a todos los enemigos en un radio de 8 metros y restaura ira, maná, energía, enfoque, chi o poder rúnico, según tu clase. Además interrumpe el lanzamiento de hechizos de PNJ durante 3 segundos.

RESISTENCIA A LO ARCANO



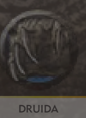
Reduce un 1% el daño Arcano sufrido.



Halcones zancudos, montura racial de los elfos de sangre

CLASES DISPONIBLES


CABALLERO DE LA MUERTE


DRUIDA


CAZADOR


MAGO


PALADÍN


SACERDOTE


PÍCARO


CHAMÁN


BRUJO


GUERRERO

GOBLIN



Los goblins son una raza creativa, pero les suele ocurrir que los árboles les impiden ver el bosque. Probablemente por su manía de talar franjas enteras del mismo. Muchos goblins tienen fijación con la tecnología y las innovaciones de la ingeniería.

Su tendencia es la de permanecer neutrales, por lo que no sentían interés en tomar partido ni por la Horda ni por la Alianza. No ven gran beneficio en tal elección, ya que les cerraría un enorme mercado potencial de la facción contraria. Pero los recientes acontecimientos mundiales han impedido a los goblins permanecer en terreno neutral. Por este motivo, algunos se han unido a la Horda y están dispuestos a ceder sus inventos a la causa.



Lugar de inicio: Kezan

FACULTADES RACIALES

SALTO CON COHETE



Activa un cinturón con cohetes para saltar hacia delante; comparte el tiempo de reutilización con Tromba de cohetes. No se pueden utilizar efectos que ralentizan la velocidad de caída durante 10 segundos después de utilizar esta facultad.

LOS MEJORES PRECIOS DEL MERCADO



Al comerciar con oro, recibes siempre los mejores descuentos con cualquier facción.

ES CUESTIÓN DE QUÍMICA



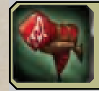
Alquimia aumentada en 15 p. (una habilidad de creación de objetos).

HOBGOBLIN DE BOLSILLO



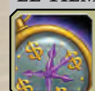
Invoca un sirviente personal, que permite entrar al banco durante un minuto.

TROMBA DE COHETES



Lanza a un enemigo los cohetes de tu cinturón y le inflige daño de Fuego.

EL TIEMPO ES ORO



Consigues un aumento del 1% en la velocidad de ataque y de lanzamiento de hechizos.

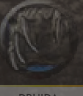


Capital: Orgrimmar (Suburbios Goblin)



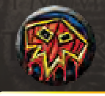
Turbo triciclo, montura racial de los goblin

CLASES DISPONIBLES









CABALLERO DE LA MUERTE | DRUIDA | CAZADOR | MAGO | PALADÍN | SACERDOTE | PÍCARO | CHAMÁN | BRUJO | GUERRERO


ORCO

Los orcos son grandes y terroríficos para sus enemigos, pero tras librar numerosas guerras, ansían la paz y un regreso a su herencia chamánica. El gran Jefe de Guerra Thrall condujo a su pueblo a Durotar, lugar que eligió por el clima desolado y el aislamiento. Debido a su pasado guerrero, los orcos son valerosos en el campo de batalla. También son un pueblo tenaz que busca un nuevo camino hacia la gloria y el honor.

Los orcos miden aproximadamente 1,80 m y tienen la masa muscular muy desarrollada. Los machos lucen barbas largas e inusuales, mientras que las hembras llevan peinados eclécticos y extraños piercings. Todos los orcos tienen la piel verde con variedad de tonos.



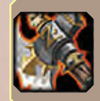
Lugar de inicio: Valle de los Retos, en Durotar



Capital: Orgrimmar

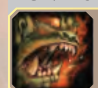
FACULTADES RACIALES

ESPECIALIZACIÓN EN HACHAS



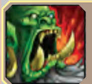
Aumenta un 1% la pericia con armas de puño, hachas y hachas de dos manos.

FURIA SANGRIENTA



El poder de ataque y el poder con hechizos aumentan una cantidad que crece en función del nivel. Dura 15 segundos.

ORDENAR



Aumenta un 2% el daño infligido por mascotas.

FIRMEZA



Reduce un 15% la duración de los efectos de aturdimiento.



Lobos, montura racial de los orcos



TAUREN



Los tauren son una raza espiritual y nómada que vaga por las llanuras para sobrevivir y sirve a la voluntad de la Madre Tierra. Aunque son pacíficos por naturaleza, valoran las habilidades de cazador porque consideran que forman parte del orden natural. Los tauren, de tradición tribal, se han unido bajo el dominio de Cairne Pezuña de Sangre en la majestuosa Cima del Trueno.

Los tauren miden entre 1,80 y 2,10 m, son muy grandes y pesados. Tienen colas largas, pezuñas bípedas y solo tres dedos en cada mano. Tanto machos como hembras presentan cuernos de varias formas y tamaños.



Lugar de inicio: Campamento Narache, en Mulgore

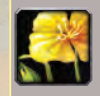
Capital: Cima del Trueno



Kodos, montura racial de los tauren

FACULTADES RACIALES

CULTIVO



Habilidad en herboristería aumentada en 15 p. (una profesión de recolección). Además los tauren recogen hierbas más rápido que otras razas.

ROBUSTEZ



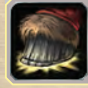
Aumenta un 5% la salud de base.

RESISTENCIA A LA NATURALEZA



Reduce un 1% el daño de Naturaleza sufrido.

PISOTÓN DE GUERRA



Aturde hasta a 5 enemigos en un radio de 8 metros durante 2 segundos.



CLASES DISPONIBLES



CABALLERO DE LA MUERTE



DRUIDA



CAZADOR



MAGO



PALADÍN



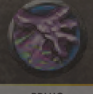
SACERDOTE



PÍCARO



CHAMÁN



BRUJO



GUERRERO

TROL



Los trols Lanza Negra huyeron de la Vega de Tuercespina tras generaciones de guerras con trols de otras tribus e invasores. Los orcos ofrecieron a los trols un nuevo hogar en Durotar. Poblado Sen'jin, que fue nombrado en honor al jefe caído de los trols, se convirtió en su asentamiento temporal, y ahora los trols se han trasladado a las Islas del Eco, enfrente de la costa de Durotar.

Los trols son salvajes y están acostumbrados a vivir en la selva. También son supersticiosos, debido a las prácticas espirituales de su tribu. Miden entre 2,10 y 2,40 m, lo cual les convierte en la raza más alta de Azeroth. Los machos suelen sentarse en cuclillas, pero las hembras no. Tienen tres dedos en cada mano y dos en cada pie. Tanto machos como hembras tienen colmillos prominentes de estilos varios y llevan peinados variopintos.



Lugar de inicio: Islas del Eco, en Durotar



Capital: Orgrimmar (Valle de los Espíritus)

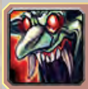
FACULTADES RACIALES

MATANZA DE BESTIAS



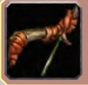
El daño infligido a las bestias aumenta un 5%.

RABIAR



Aumenta un 20% tu celeridad cuerpo a cuerpo, a distancia y con hechizos durante 10 segundos.

VISTA DE ÁGUILA



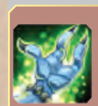
Aumenta un 1% la pericia con armas a distancia.

LA MARCHA VUDÚ



Reduce un 15% la duración de los efectos de reducción de movimiento. ¡Los trols flipan, colega!

REGENERACIÓN



La velocidad de regeneración de salud aumenta un 10%. El 10% de la regeneración de salud total puede continuar durante el combate.



Raptores, montura racial de los trols

CLASES DISPONIBLES











CABALLERO DE LA MUERTE · DRUIDA · CAZADOR · MAGO · PALADÍN · SACERDOTE · PÍCARO · CHAMÁN · BRUJO · GUERRERO

NO-MUERTO

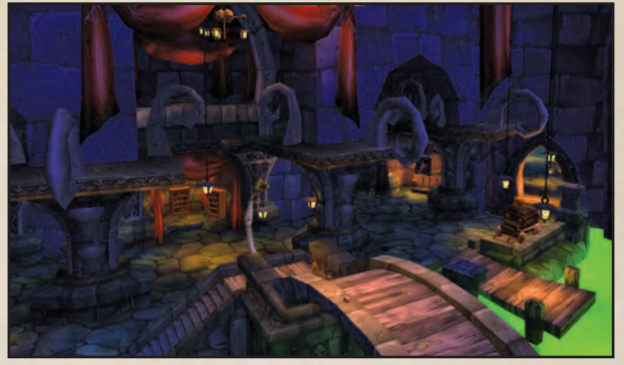


Un grupo renegado de no-muertos se separó del ejército de la Plaga y dejó de seguir al Rey Exánime. Liderados por Sylvanas Brisaveloz, este grupo de no-muertos se autodenomina los Renegados. Odiados por los vivos, pero decididos a no volver a las órdenes del Rey Exánime, los Renegados libran una batalla continua por su supervivencia. No eligieron la no-muerte, pero son conscientes de que tiene sus ventajas.

Los Renegados miden entre 1,50 y 1,80 m y son escuálidos y enjutos. Su piel se deteriora, y no cuidan de su pelo. Tanto machos como hembras presentan distintos rasgos en descomposición.



Lugar de inicio: Camposanto, en Claros de Tirisfal



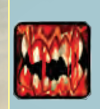
Capital: Entrañas



Caballos esqueléticos, montura racial de los no-muertos

FACULTADES RACIALES

CANIBALISMO



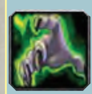
Una vez activada, regenera un 7% de tu salud y maná totales durante 10 segundos cada 2 segundos. Solo funciona en humanoides o cadáveres de no-muertos en un radio de 5 metros. Si te mueves, realizas cualquier acción o sufres daño mientras usas Canibalismo, se cancelará el efecto.

RESISTENCIA A LAS SOMBRAS



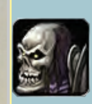
Reduce un 1% el daño de las Sombras sufrido.

TOQUE DE LA TUMBA



Tus ataques y hechizos de daño tienen una probabilidad de drenar al objetivo, lo que inflige daño de las Sombras y te sana la misma cantidad.

VOLUNTAD DE LOS RENEGADOS



Una vez cada dos minutos, un no-muerto puede eliminar los efectos de Embelesar, Miedo y Sueño. Este efecto comparte un tiempo de reutilización de 30 segundos con otros efectos similares.





ELEGIR CLASE

De todas las decisiones que tomas al crear tu personaje, la que más influye en la experiencia de juego que tendrás en World of Warcraft es la elección de clase. El juego cuenta con 11 clases, pero no todas están disponibles para todas las razas. Para tu primer personaje podrás elegir entre nueve clases: druida, cazador, mago, paladín, sacerdote, pícaro, chamán, guerrero y brujo.

Caballero de la Muerte

La décima clase es una clase heroica: el caballero de la Muerte. Esta clase está disponible solo para jugadores que ya tienen un personaje de alto nivel. Para crear un caballero de la Muerte tendrás que esperar hasta que tu personaje principal alcance el nivel 55. Cualquier raza, excepto los pandaren, puede jugar como caballero de la Muerte.

RESUMEN RÁPIDO DE LAS CLASES

Mago, sacerdote, pícaro y guerrero se consideran las cuatro clases "básicas" porque son arquetipos clásicos de personajes de los mitos y la literatura que inspiraron a los creadores de World of Warcraft. Guerreros y pícaros son clases centradas principalmente en el combate cuerpo a cuerpo, mientras que magos y sacerdotes prefieren mantenerse a una distancia prudencial durante el combate.

Druida, paladín y chamán son clases "híbridas", porque son personajes versátiles que se sienten igual de cómodos luchando cuerpo a cuerpo que usando hechizos para dañar a enemigos o sanar a aliados.

Cazador y brujo son clases "con mascota": ambos se sirven en gran medida de una mascota que los acompaña. Los cazadores domestican bestias salvajes, mientras que los brujos invocan criaturas demoníacas.

Lo siguiente que debes plantearte es cómo quieres jugar. La pregunta clave es: "¿Con cuánta gente vas a jugar?".

Jugar solo

Si quieres jugar solo (es decir, que la mayor parte del tiempo vas a ir por tu cuenta), cualquier clase te va bien. Puesto que hay muchos jugadores que juegan en solitario, gran parte de World of Warcraft está diseñado para jugadores que van solos.

Juego en grupo

Si quieres jugar con otros jugadores (aunque solo seáis dos), algún miembro del grupo debería elegir una clase con acceso a hechizos de sanación.
Sin embargo, la sanación es solo uno de los papeles que tu personaje puede adoptar. Para simplificar, imagínate que todos los personajes corresponden a una de estas tres categorías: tanque, sanador o DPS.



Tanque

¿Te gusta proteger a los demás? Pues un tanque es una buena opción. Suele ser el líder del grupo, y si hace bien su trabajo todo el mundo lo respeta. No es la opción fácil, pero compensa. Guerreros, paladines, druidas y caballeros de la Muerte pueden asumir el papel de tanque.



Sanador

Si prefieres que otro se encargue de matar mientras tú le apoyas, tal vez lo tuyo sea la sanación. Los sanadores son básicos para los grupos grandes. Casi nunca se llevan la gloria de un tanque, pero son necesarios, y los jugadores sabios sabrán agradecerles su ayuda. Sacerdotes, chamanes, paladines y druidas pueden desempeñar este papel.



DPS

¿Lo que más te importa es poder depender de ti mismo? Y es posible que te guste hacer trizas a tus enemigos cuando tienes la oportunidad. Eres un DPS. Aproximadamente el 60% de los miembros de cualquier grupo son DPS. Algunos pueden ser capaces de actuar un poco como sanadores (o tanques), pero su aportación principal es inutilizar o matar enemigos. Cualquier clase puede desempeñar este papel, pero los mejor preparados para ello son pícaros, magos, brujos y cazadores.

Consejos sobre cómo elegir tu clase

Los jugadores experimentados pueden pasarse todo el día debatiendo qué clases son más fáciles o difíciles de jugar (y de hecho, lo hacen), cuáles son más fuertes o más débiles... ya te lo imaginas. Si eres nuevo, deberías elegir según tu preferencia personal.

Al plantearte una clase, elige el rol que más te atraiga. Cosas que debes tener en cuenta:

- Cazadores, magos, sacerdotes y brujos luchan mejor manteniéndose a una distancia prudencial. Deberás aprender a controlar el radio de la lucha, porque no son personajes para el combate cuerpo a cuerpo. No dejes que los enemigos se te acerquen y todo irá bien.
- Paladines, pícaros, caballeros de la Muerte y guerreros luchan cuerpo a cuerpo contra sus enemigos. El combate cuerpo a cuerpo suele ser más caótico que el que experimentan las clases que atacan a distancia.
- Druidas y chamanes pueden luchar a distancia o en combate cuerpo a cuerpo: tú decides qué prefieres.

¿Y AHORA QUÉ?

Las páginas siguientes son una introducción a las diez clases disponibles en el juego. Si no sabes cuál es la que más te gusta, prueba varias. ¡Tal vez no descubras lo que te gusta hasta que lo pruebes!



CABALLERO DE LA MUERTE



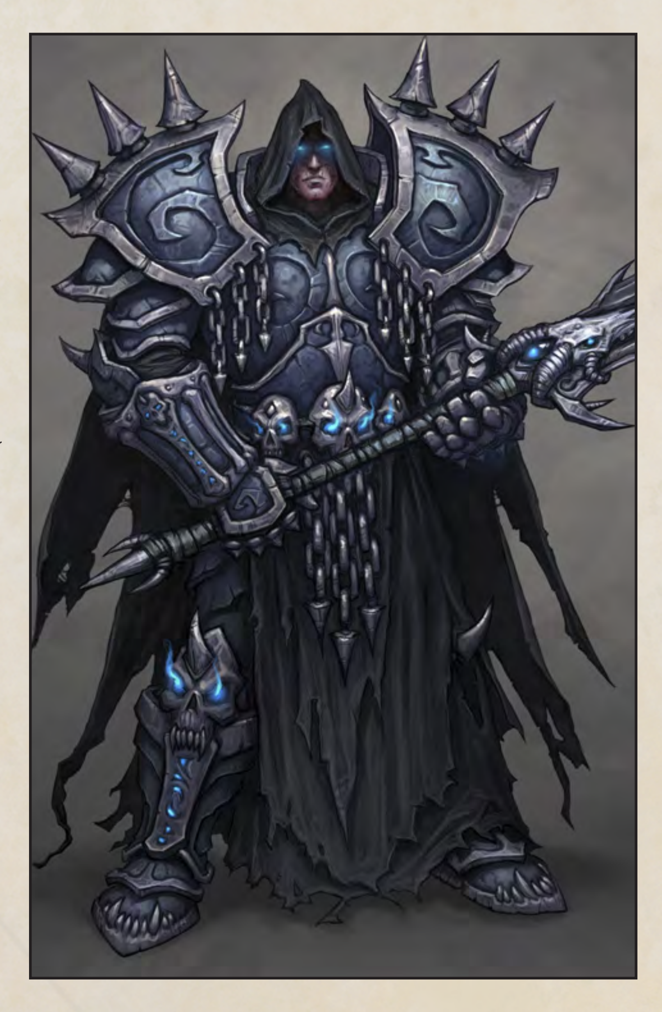
RESUMEN

Los caballeros de la Muerte son la única clase heroica de Azeroth. Son capaces de utilizar potentes hechizos y ataques cuerpo a cuerpo, así como energías de las Sombras y de Escarcha para entorpecer y masacrar a sus enemigos.

Los caballeros de la Muerte son la única clase que no empieza en el nivel 1 (sino en el 55). Esto significa que, desde el comienzo, cuentan ya con diversas facultades a su disposición, incluidos los beneficios que supone la selección de varios talentos que les ayudarán a derrotar a sus enemigos.

Otras clases comienzan su periplo en lugares concretos, que vienen determinados por la raza del personaje; los caballeros de la Muerte siempre empiezan en Acherus, una sombría región de las Tierras de la Peste del Este, donde entrenan hasta que, con el tiempo, son capaces de enfrentarse al mundo.

El hecho de ser una clase heroica también tiene sus inconvenientes: para poder crear un caballero de la Muerte tienes que haber alcanzado previamente el nivel 55 con otra clase. En cualquier caso, empezar por primera vez en Azeroth con un caballero de la Muerte no sería buena idea, ya que el manejo de esta clase da por supuesto que conoces los mecanismos básicos del juego.



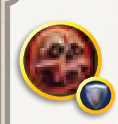
Ventajas Raciales

ALIANZA	
RAZA	**NOTAS**
Draenei	Presencia heroica otorga a los draenei un aumento del 1% en la probabilidad de golpe crítico. Ofrenda de los naaru sana al draenei o a cualquier aliado. Los draenei sufren menos daño de las Sombras.
Enano	Forma de piedra es excelente para JcJ y para jugar de tanque, ya que elimina todos los efectos de veneno, enfermedad y sangrado, y reduce el daño sufrido. Especialización en mazas proporciona un aumento de pericia con mazas de una y de dos manos. Los enanos sufren menos daño de Escarcha.
Gnomo	Artista del escape aumenta la capacidad de evadir efectos de ralentización o frenado, lo que lo hace ideal para JcJ. Especialización en hojas cortas aumenta la pericia con dagas y con espadas de una mano. Los gnomos sufren menos daño Arcano.
Humano	Sálvese quien pueda elimina los efectos que provocan la pérdida de control del personaje. Especialización en espada y maza proporciona pericia con espadas y mazas de una mano y de dos manos.
Elfo de la Noche	Los elfos de la noche tienen menos probabilidad de ser alcanzados por ataques físicos (tal vez sea la mejor pasiva racial) y sufren menos daño de Naturaleza. Fusión de las Sombras hace que el elfo de la noche se vuelva invisible mientras permanezca inmóvil, además cancela los hechizos que se lanzan contra el elfo de la noche.
Huargen	Con Saña, los huargen obtienen un aumento del 1% en golpe crítico. Huida oscura aumenta la velocidad de movimiento de forma temporal. Los huargen sufren menos daño de las Sombras y de la Naturaleza.

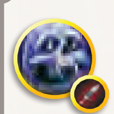
HORDA	
RAZA	**NOTAS**
Elfo de Sangre	La facultad racial distintiva de los elfos de sangre, Torrente Arcano, proporciona poder rúnico y silencio de área de efecto. El primer efecto es útil en situaciones comprometidas y el segundo es genial para JcJ y para ciertos encuentros JcE. Los elfos de sangre sufren menos daño Arcano.
Goblin	Salto con cohete es una estupenda herramienta de movilidad. Los goblins disfrutan de un aumento del 1% de celeridad con El tiempo es oro. Tromba de cohetes es otra fuente de daño para los goblins.
Orco	Furia sangrienta aumenta el poder de ataque. Especialización en hachas proporciona pericia con las hachas. Además, los orcos obtienen un aumento de daño de mascota, del que se benefician tus necrófagos. Firmeza reduce un 15% la duración de los efectos de aturdimiento.
Tauren	Resistencia a la Naturaleza aumenta la facultad de los tauren de soportar los efectos dañinos de Naturaleza. Pisotón de guerra provoca aturdimiento (AdE) a distancia y cuerpo a cuerpo, y Robustez aumenta un 5% la salud base.
Trol	Rabiar proporciona un aumento temporal de la velocidad de ataque. La marcha vudú reduce de forma pasiva la duración de los efectos de reducción de movimiento, lo cual es importante para los caballeros de la Muerte. Los trols regeneran salud más rápidamente que otras razas y un 10% de la regeneración de la salud total puede continuar durante el combate. Los trols infligen un 5% más de daño contra bestias.
No-muerto	Los no-muertos están más preparados para JcJ ya que pueden evitar los efectos de Embelesar, Miedo y Dormir con Voluntad de los Renegados. Su facultad racial pasiva, Toque de la tumba, drena vida y también proporciona un modesto aumento de DPS en cualquier situación. Los no-muertos sufren menos daño de las Sombras.

Especializaciones

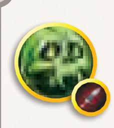
En el nivel 55, los caballeros de la Muerte deben escoger una de las siguientes especializaciones: Sangre, Escarcha o Profano.



Los caballeros de la Muerte Sangre son tanques que se centran en mantener la atención de los enemigos durante el combate mientras sobreviven al daño sufrido.



Los caballeros de la Muerte Escarcha combinan el daño de ataques directos y de hechizos de Escarcha. A demás disponen de temple ante los efectos incapacitantes.



Los caballeros de la Muerte Profano son los que presentan mejor rendimiento con hechizos, cuentan con daño en el tiempo mejorado y disponen de mejores mascotas a las que invocar. Incluso obtienen una gárgola especial cada varios minutos.

Opciones de Equipo

TIPO DE ARMADURA	ESCUDO
Placas	No

ARMAS DISPONIBLES	
ARMA DE 1 MANO	**ARMA DE 2 MANOS**
Hachas	Hachas
Mazas	Mazas
Espadas	Armas de asta
	Espadas

Facultades características de clase

PODER RÚNICO

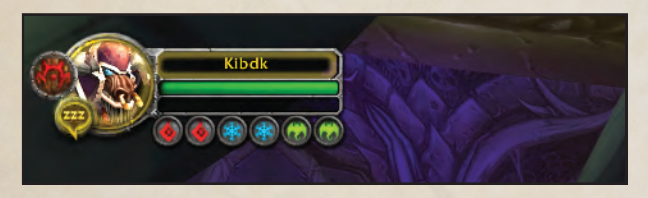
Los caballeros de la Muerte disponen de un recurso único: el poder rúnico, fácilmente reconocible por su tono azul claro.

Este recurso funciona de forma similar a la ira del guerrero en cuanto a que algunas facultades lo generan y otras lo consumen. La principal diferencia entre ellos, sin embargo, es su volatilidad. El poder rúnico aumenta a un ritmo menor y más estable: gran cantidad de facultades dañinas y de ataques cuerpo a cuerpo te van proporcionando pequeñas cantidades de este recurso, mientras que la ira se genera y se consume más rápidamente. Piensa en el poder rúnico como un recurso beneficioso que puede gastarse en la situación adecuada para infligir más daño o aumentar tu capacidad de supervivencia.



RUNAS

Otro recurso único que emplean los caballeros de la Muerte es el sistema de runas. Las runas son un recurso que se repone de forma regular y que se consume mediante varias de las facultades del caballero de la Muerte, lo que genera un mecanismo basado en el ritmo que requerirá tu atención en la batalla.



El sistema de runas es un concepto sencillo, pero es probable que necesites practicarlo un tiempo hasta conseguir sacarle el máximo provecho. Existen tres tipos de runas: sangre, Escarcha y profana (que coinciden con los nombres de las especializaciones del caballero de la Muerte, pero que no son exclusivas de cada una).

En lugar de gastar maná, energía, ira o poder rúnico, algunas de tus facultades consumirán, por ejemplo, "1 runa de sangre".

Esto significa que una de tus dos runas de sangre estará activada para utilizar esa facultad, lo que lanzará un tiempo de reutilización de 10 segundos. Dado que cuentas con dos runas de sangre, podrás utilizar otra facultad que requiera una sola runa de sangre, pero si no lo haces, ya no podrás usar más facultades que requieran runas de sangre hasta que repongas al menos una de ellas. Se reponen una a una cuando son del mismo elemento, por lo que podrás regenerar una runa de sangre y una de Escarcha al mismo tiempo, pero dos runas de sangre se regenerarán una a una.

Esto es bastante sencillo, hasta que te das cuenta de que hay facultades que consumen dos tipos de runa a la vez. Y además, hay un cuarto tipo de runa: la runa de muerte, que funciona como comodín. Es probable que se trate del recurso más complicado de todo el juego, por lo que lleva un tiempo acostumbrarse al sistema de runas, pero llegará el momento en que lo controles todo sin darte ni cuenta.

PRESENCIAS

Otro concepto compartido entre los caballeros de la Muerte y los guerreros (aunque para los guerreros se llaman actitudes) son las presencias, que son excluyentes mutuamente.



Las tres presencias se corresponden con los tres poderes que controlan los caballeros de la Muerte: sangre, Escarcha y profana. Los caballeros de la Muerte tienen acceso a cualquier presencia en cualquier momento si cumplen con el requisito de nivel, pero al cambiar de presencia, se pierde todo el poder rúnico acumulado.

Las tres presencias se describen en la tabla siguiente.

PRESENCIA	DESCRIPCIÓN
Presencia de sangre	Aumenta el aguante, la armadura y la generación de amenaza, y reduce todo tipo de daño sufrido.
Presencia de Escarcha	Aumenta la velocidad de generación de poder rúnico, y reduce la duración de los efectos del control de masas en tu personaje.
Presencia profana	Aumenta un 10% la regeneración de runas, y además aumenta la velocidad de movimiento y de ataque.

 Juego como caballero de la Muerte Sangre

Los caballeros de la Muerte Sangre manipulan el poder de la sangre para mantenerse con vida ante ataques enemigos. Además protegen a sus aliados gracias a su recia armadura de placas y a sus facultades de regeneración de salud. Son los únicos tanques con placas que no llevan escudo, sino que realizan su función de tanque con armas de dos manos. Esto no quiere decir que sean menos eficaces en su papel de tanque, ya que disponen de varias mecánicas que les proporcionan la defensa necesaria para compensar este hecho.





Maestría: Escudo de Sangre

Otorga un escudo que absorbe daño al utilizar Golpe letal mientras estás en Presencia de sangre. La cantidad absorbida depende de tu maestría.

LLEGAR A NIVEL 85

Sangre es una especialización respetable a la hora de subir de nivel, a pesar de que se trata de una especialización básicamente de tanque. Opta por una rotación que aumente el daño infligido; utilizando tus runas para conseguirlo.

Al igual que otras especializaciones del caballero de la Muerte, la elección de los talentos adecuados es crucial a la hora de subir de nivel a buen ritmo. Ten en cuenta los talentos pasivos o los talentos con poco tiempo de reutilización, como Sangre turbia, Avance de la Muerte y Pacto de la Muerte. A niveles más altos podrás aprender Corrupción rúnica, que proporciona un, más que necesario, aumento de la velocidad de regeneración de las runas, lo que te permitirá utilizar tus facultades con mucha más libertad.

Los caballeros de la Muerte tienen una ligera ventaja sobre otras clases cuerpo a cuerpo cuando se trata de sobrevivir en el campo de batalla, ya que cuentan con gran cantidad de hechizos potentes que evitan el daño, restauran salud o eliminan perjuicios. Si estás subiendo de nivel, no los escatimes, ya que reducirán el tiempo transcurrido entre un enemigo y el siguiente.

ROTACIÓN BÁSICA

Los caballeros de la Muerte Sangre dependen en gran medida de la facultad Golpe letal, tanto como mecanismo ofensivo, como defensivo. Pero esto no quiere decir que debas ignorar otras facultades. Intenta reservar Golpe letal para cuando realmente lo necesites, para ello, puedes optar por sus equivalentes que consumen solo una runa. Tienes una gran cantidad de hechizos defensivos, así que, utilízalos: Sangre vampírica, Arma de runa danzante, Transfusión de runa y Escudo óseo forman parte de esta categoría, junto con otras facultades más dependientes de la situación como Caparazón antimagia.

- Utiliza Golpe de peste si tienes una runa profana y necesitas utilizar Peste de sangre.
- Utiliza Toque helado si tienes una runa de Escarcha y necesitas utilizar Fiebre de Escarcha.
- Utiliza Golpe en el corazón si tienes una runa de sangre y no necesitas sanación inmediata.
- Utiliza Golpe letal si necesitas sanación (ten en cuenta que consume una runa de Escarcha y una profana).
- Utiliza Golpe con runa siempre que tengas suficiente poder rúnico.

JUEGO EN GRUPO

Actuar como tanque es una gran responsabilidad al jugar en grupo, así que asegúrate de que vas equipado de forma acorde con el contenido al que pretendéis enfrentaros. Dicho esto, Sangre consiste principalmente en una buena gestión de las runas, especialmente las de sangre. Ten en cuenta que Golpe letal no tiene tiempo de reutilización, pero cuesta dos runas de diferente tipo. Lo ideal es utilizar Golpe letal justo después de sufrir gran cantidad de daño, ya que te beneficiarás al máximo de su capacidad de autosanación; en cualquier caso, tampoco sería una tragedia si usases esta facultad cuando estás al máximo de salud, porque te permite prepararte para el próximo gran ataque que recibas mediante el aumento de tu Escudo de sangre utilizando Golpe letal durante el tiempo de reutilización. Como nota al margen: si te enfrentas a grupos más grandes, tal vez te convenga utilizar Pestilencia, Hervor de sangre y Descomposición; ya que Golpe en el corazón solo alcanza a tres objetivos a la vez.

En situaciones de emergencia, usa tus hechizos más potentes, aunque tengan un tiempo de reutilización alto, para tratar de sobrevivir a un asedio potente. Los caballeros de la Muerte tienen muchas facultades defensivas con tiempo de reutilización, así que úsalas a placer.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Todos los caballeros de la Muerte proporcionan un beneficio de poder de ataque con Cuerno de invierno. Golpe necrótico aplica el perjuicio de reducción de velocidad de lanzamiento de hechizos e impedirá la sanación del enemigo, absorbiéndola. Y los caballeros de la Muerte Sangre aplican a los enemigos Golpes debilitados gracias a la facultad Escarlatina.

Juego como Caballero de la Muerte Escarcha

Los caballeros de la Muerte Escarcha cuentan con la posibilidad de asestar golpes terribles mediante el uso de armas de dos manos o de un arma en cada mano. Estos heraldos helados le sacan el máximo provecho al poder rúnico con su amplia gama de facultades de Escarcha capaces de entorpecer y herir a los enemigos mientras los aporrean con sus ataques frenéticos.





Maestría: Corazón congelado

Aumenta todo el daño de Escarcha infligido en un porcentaje que varía en función de tu maestría.

LLEGAR A NIVEL 85

La especialización de Escarcha es ideal para subir de nivel, gracias a sus ataques rápidos y a sus facultades de área de efecto. Ten en cuenta que, a pesar de que puede resultar tentador pasar a Presencia profana por el incremento de velocidad, te será más beneficioso permanecer en Presencia de Escarcha, ya que varias facultades pasivas interaccionan con tus hechizos principales para infligir más daño.

Al igual que otras especializaciones del caballero de la Muerte, la elección de los talentos adecuados es crucial a la hora de subir de nivel a buen ritmo. Ten en cuenta los talentos pasivos o los talentos con poco tiempo de reutilización, como Añublo profano, Avance de la Muerte y Succión mortal. A niveles más altos podrás aprender Potenciación rúnica, que proporciona un, más que necesario, aumento de la velocidad de regeneración de las runas, lo que te permitirá utilizar tus facultades con mucha más libertad; sobre todo si tenemos en cuenta que Escarcha tiene dos runas de muerte en lugar de runas de sangre.

Los caballeros de la Muerte tienen una ligera ventaja sobre otras clases cuerpo a cuerpo cuando se trata de sobrevivir en el campo de batalla, ya que cuentan con gran cantidad de hechizos potentes que evitan el daño, restauran salud o eliminan perjuicios. Si estás subiendo de nivel, no los escatimes, ya que reducirán tu tiempo transcurrido entre un enemigo y el siguiente.

ROTACIÓN BÁSICA

Una ventaja añadida de los caballeros de la Muerte Escarcha es su facultad pasiva Sangre del norte, que convierte las runas de sangre en runas de muerte (lo que les proporciona dos comodines). Esto te ayudará enormemente en tu rotación, que emplea principalmente runas profanas y de Escarcha. Mientras están en Presencia de Escarcha, los caballeros de la Muerte Escarcha también tienen facultades que consumen menos poder rúnico, lo que las convierte en una fuente principal de daño.

- Utiliza Golpe de peste para aplicar Peste de sangre.
- Utiliza Explosión aullante para aplicar Fiebre de Escarcha o para infligir área de efecto a los enemigos.
- Utiliza Asolar cuando tus dos enfermedades están en el objetivo.
- Utiliza Golpe de Escarcha cuando tengas suficiente poder rúnico.

JUEGO EN GRUPO

Ejecuta tu rotación estándar contra enemigos individuales; utiliza sin restricciones hechizos potentes que aumenten el DPS, aunque tengan tiempo de reutilización. Y asegúrate de no atraer amenaza (esto es especialmente importante para los caballeros de la Muerte, ya que son una clase cuerpo a cuerpo que no tiene mecánicas de reducción de la amenaza). Cuando te enfrentes a varios enemigos, puedes utilizar tus talentos de área de efecto y Explosión aullante.

Si atraes agro, o tu tanque muere, podrás salvar la situación si cambias rápidamente a Presencia de sangre. Esto te hará más resistente, lo que, con suerte, proporcionará al grupo el tiempo necesario para recuperarse de una posible muerte generalizada. Pero si has cambiado a Presencia de sangre porque has atraído agro, no utilices ninguna facultad hasta que el tanque recupere la atención del monstruo, porque generarán gran cantidad de amenaza.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Todos los caballeros de la Muerte proporcionan un beneficio de poder de ataque con Cuerno de invierno. Los grupos obtienen un beneficio de velocidad de ataque gracias al aura profana de los caballeros de la Muerte Escarcha. Golpe necrótico aplica el perjuicio de reducción de velocidad de lanzamiento de hechizos y absorbe efectos de sanación. Y los caballeros de la Muerte Escarcha utilizan Huesos quebradizos para aplicar el perjuicio de vulnerabilidad física.





Juego como caballero de la Muerte Profano

Los caballeros de la Muerte Profano son expertos en el envilecimiento del terreno gracias a Muerte y descomposición, y en extender potentes enfermedades entre sus enemigos. También son maestros en el control de los no-muertos: controlan con soltura necrófagos y otros esbirros no-muertos, y los hacen más poderosos mediante la utilización de facultades oscuras.





Maestría: Hoja terrorífica

Aumenta todo el daño de las Sombras infligido en un porcentaje que varía en función de tu maestría.

LLEGAR A NIVEL 85

Podría decirse que Profano es la especialización más rápida del caballero de la Muerte a la hora de subir de nivel, ya que puedes aprovecharte de las ventajas de Presencia profana, que cuentas con una mascota permanente y que puedes deshacerte de varios enemigos a la vez mediante el uso de potentes enfermedades y de Muerte y descomposición.

Al igual que otras especializaciones del caballero de la Muerte, la elección de los talentos adecuados es crucial a la hora de subir de nivel a buen ritmo. Ten en cuenta los talentos pasivos o los talentos con poco tiempo de reutilización, como Sangre turbia, Avance de la Muerte y Succión mortal. A niveles más altos podrás aprender Corrupción rúnica, que proporciona un, más que necesario, aumento de la velocidad de regeneración de las runas, lo que te permitirá utilizar tus facultades con mucha más libertad.

Los caballeros de la Muerte tienen una ligera ventaja sobre otras clases cuerpo a cuerpo cuando se trata de sobrevivir en el campo de batalla, ya que cuentan con gran cantidad de hechizos potentes que evitan el daño, restauran salud o eliminan perjuicios. Si estás subiendo de nivel, no los escatimes, ya que reducirán tu tiempo transcurrido entre un enemigo y el siguiente.



ROTACIÓN BÁSICA

Como caballero de la Muerte Profano, te interesa estar en Presencia profana, debido a tu Presencia profana mejorada. A diferencia de las otras dos especializaciones, tendrás que gestionar a tu mascota hasta cierto punto (una mascota permanente en el caso de Profano), ya que gran parte del daño infligido provendrá de sus ataques, especialmente bajo el efecto de Transformación oscura. Para conseguirlo, puedes fortalecer a tu necrófago mediante el lanzamiento de Espiral de la muerte contra tus enemigos.

- Utiliza Golpe de la Plaga para aplicar Peste de sangre y Fiebre de Escarcha.
- Utiliza Golpe de la Plaga si todavía no necesitas restablecer tus enfermedades.
- Utiliza Golpe purulento cuando tengas una runa de sangre y una de Escarcha para aumentar la duración de tus enfermedades actuales.
- Utiliza Transformación oscura cuando tengas cinco acumulaciones de Infusión de Sombras, que se genera al lanzar Espiral de la muerte a tus enemigos.
- Utiliza Espiral de la muerte siempre que tengas poder rúnico.

JUEGO EN GRUPO

Ejecuta tu rotación estándar contra enemigos individuales; utiliza sin restricciones hechizos potentes que aumenten el DPS, aunque tengan tiempo de reutilización. Y asegúrate de no atraer amenaza. Esto es especialmente importante para los caballeros de la Muerte, ya que son una clase cuerpo a cuerpo que no tiene mecánicas de reducción de la amenaza, aunque en el caso de Profano, esto no es tan cierto, ya que parte del daño infligido proviene de la mascota. Cuando te enfrentes a varios enemigos, puedes utilizar tus talentos de área de efecto y tus enfermedades.

Si atraes agro, o tu tanque muere, podrás salvar la situación si cambias rápidamente a Presencia de sangre. Esto te hará más resistente, lo que, con suerte, proporcionará al grupo el tiempo necesario para recuperarse de una posible muerte generalizada. Pero si has cambiado a Presencia de sangre porque has atraído agro, no utilices ninguna facultad hasta que el tanque recupere la atención del monstruo, porque generarán gran cantidad de amenaza.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Todos los caballeros de la Muerte proporcionan un beneficio de poder de ataque con Cuerno de invierno. Los grupos obtienen un beneficio de velocidad de ataque gracias al Aura profana de los caballeros de la Muerte Profano. Golpe necrótico aplica el perjuicio de reducción de velocidad de lanzamiento de hechizos y absorbe efectos de sanación. Y los caballeros de la Muerte Profano utilizan Pesteador de ébano para aplicar el perjuicio de vulnerabilidad física.



DRUIDA

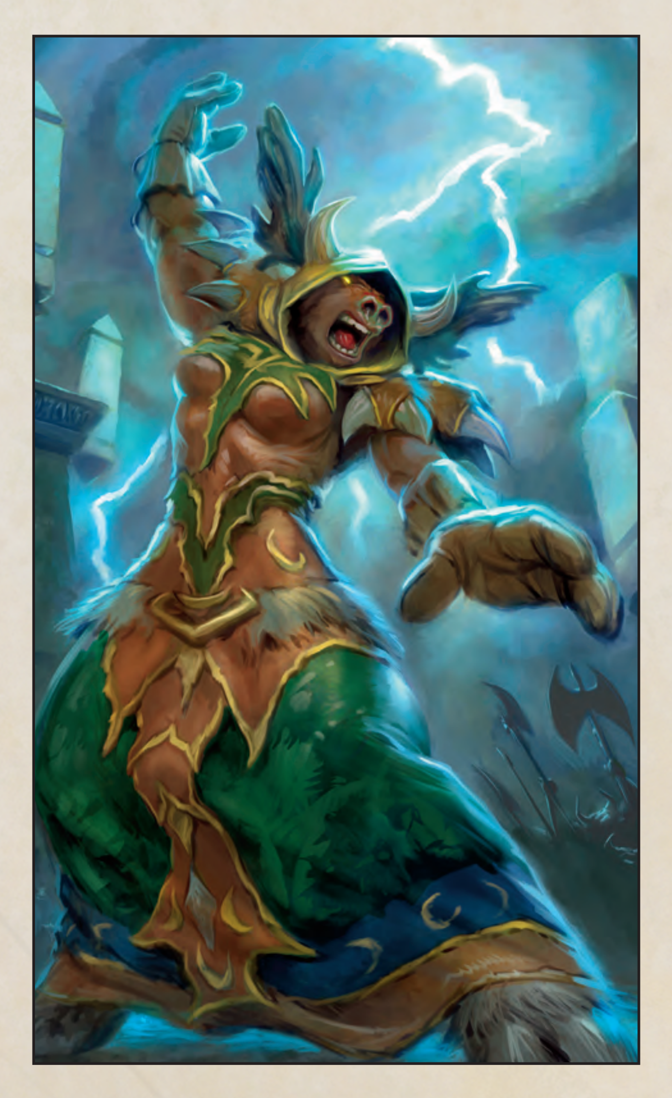


RESUMEN

Los druidas son auténticos híbridos y maestros del cambio de forma. Es la clase más próxima a la naturaleza, y la única capaz de dominar cuatro árboles de especialización diferentes.

Cada una de las formas que pueden aprender los druidas les ofrece bonificaciones únicas y tiene su propio objetivo, ya sea en combate o en otras situaciones.
Al contrario que las demás clases, los druidas pueden desempeñar eficientemente cualquier rol: DPS cuerpo a cuerpo, tanques, taumaturgos y sanadores.

Esta flexibilidad hace que sean perfectos para los jugadores que quieren experimentar todos los aspectos del combate con una sola clase. Lo cual no quiere decir que los druidas no tengan sus campos fuertes; por ejemplo, son los maestros de la sanación en el tiempo (SeT) dentro de los diferentes sanadores. Gracias a su afinidad con la naturaleza, los druidas poseen un gran arsenal de hechizos de Naturaleza. Pero también pueden acabar con sus enemigos mediante hechizos Arcanos (especialmente los druidas Equilibrio), lo cual aumenta aún más su gama de hechizos.



Ventajas Raciales

ALIANZA	
RAZA	**NOTAS**
Elfo de la Noche	Los elfos de la noche tienen menos probabilidad de ser alcanzados por ataques físicos (tal vez sea la mejor facultad pasiva racial para un tanque) y sufren menos daño de Naturaleza. Fusión de las Sombras cancela los hechizos que se lanzan contra el elfo de la noche.
Huargen	Con Saña, los huargen obtienen un aumento del 1% en golpe crítico. Huida oscura aumenta la velocidad de movimiento de forma temporal. Los huargen sufren menos daño de las Sombras y de la Naturaleza.

HORDA	
RAZA	**NOTAS**
Tauren	Resistencia a la Naturaleza aumenta la facultad de los tauren de soportar los efectos dañinos de Naturaleza. Pisotón de guerra provoca aturdimiento (AdE) cuerpo a cuerpo, y Robustez aumenta un 5% la salud base.
Trol	Rabiar proporciona un aumento temporal de la velocidad de ataque. Los trols regeneran salud más rápidamente que otras razas y un 10% de la regeneración de la salud total puede continuar durante el combate.

Opciones de Equipo

TIPO DE ARMADURA	ESCUDO
Cuero	No

ARMAS DISPONIBLES	
ARMA DE 1 MANO	**ARMA DE 2 MANOS**
Dagas	Mazas
Armas de puño	Armas de asta
Mazas	Bastones

Especializaciones

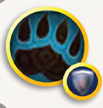
En el nivel 10, los druidas deben elegir una de las siguientes especializaciones: Equilibrio, Feral, Guardián o Restauración.



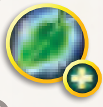
Los druidas **Equilibrio** cuentan con la forma de lechúcico lunar, que hace que el druida inflija más daño con sus hechizos.



Feral proporciona una mejora a la forma felina de los druidas, por lo que los convierte en auténticas pesadillas en el combate a corta distancia.



Guardián mejora los aspectos de tanque de los druidas, lo que les permite actuar como protectores del grupo.



Restauración es una línea dedicada a la sanación. La máxima expresión de esta línea es la capacidad del druida de adoptar la forma de Árbol de vida cada cierto tiempo.

Facultades Características de Clase

FORMAS

El cambio de forma es el elemento básico de combate y de desplazamiento de los druidas.

A ciertos niveles (empezando por el nivel 6) a los druidas se les otorga la posibilidad de cambiar de forma para convertirse en animales. Cada animal tiene una función específica. El talento Encarnación también te permite cambiar temporalmente a una versión mejorada de las formas.

Durante el cambio de forma, eres inmune a los efectos de Polimorfia, y el propio acto de cambio de forma te libera de los efectos de reducción del movimiento.
Todo esto hace que los druidas sean una clase tremendamente móvil, y eso sin tener en cuenta las facultades que les proporcionan aumento de velocidad. Las formas son muy flexibles; los druidas pueden pasar de una a otra sin tener que volver antes a su forma original.

El maná se conserva de una forma a otra, y sigue regenerándose incluso durante el cambio de forma. Esto también es cierto para el recurso de energía de la forma felina, lo que permite un juego aún más híbrido.





FORMA	ÁRBOL DE DESTREZA	FUNCIÓN
Felina / Rey de la selva	Feral	DPS cuerpo a cuerpo
Oso / Hijo de Ursoc	Guardián	Tanque
Viaje	Ninguno	Viaje por tierra
Acuática	Ninguno	Viaje por agua
Lechúcico lunar / Elegido de Elune	Equilibrio	DPS taumaturgo
Árbol de vida	Restauración	Sanación
Vuelo	Ninguno	Viaje por aire
Vuelo presto	Ninguno	Viaje por aire

IRA, ENERGÍA Y PUNTOS DE COMBO

Mientras están en forma de oso, los druidas cuentan con un recurso de combate que comparten con los guerreros: la ira. La ira se genera infligiendo daño con ataques automáticos. La mayoría de facultades consumen ira en lugar de generarla, excepto en contadas ocasiones, como Destrozar. La facultad Enfurecer permite a los druidas ganar cierta cantidad de ira de forma instantánea, y otra cantidad adicional con el tiempo.

Mientras están en forma felina, los druidas cuentan con un recurso de combate que comparten con pícaros y monjes: la energía. Este recurso se regenera constantemente con el tiempo, normalmente con más rapidez que otros (la barra de energía tarda solo unos segundos en llenarse). El límite máximo predeterminado de energía es de 100 puntos. Este recurso también se regenera en otras formas. Dado que este recurso se regenera tan rápidamente, las facultades que lo consumen suelen utilizar grandes cantidades del mismo de una sola vez; por lo que sirve como mecanismo que marca el ritmo para el DPS felino.

Ciertas facultades también generan puntos de combo, que aparecen alrededor del retrato del personaje de tu enemigo. Estos puntos son necesarios para otras facultades; cuantos más tengas, más potentes o efectivas resultan. Otras facultades, como Fuego feérico, ni generan ni gastan puntos de combo.



Juego como druida Equilibrio

Equilibrio es un árbol de DPS taumaturgo que se centra en facultades especialmente útiles para infligir daño mágico a distancia. Los druidas que eligen esta opción pueden mantenerse a distancia e infligir graves daños al enemigo mediante hechizos como Cólera, Fuego estelar y Fuego lunar. Además de la barra de maná, los druidas Equilibrio cuentan con una característica exclusiva: la barra de eclipse, que indica la cantidad de energía solar o lunar.



Maestría: Eclipse total

Aumenta el daño adicional otorgado por eclipse un porcentaje que viene determinado por tu maestría.

LLEGAR A NIVEL 85

Al tratarse de la versión taumaturga del druida, a la hora de subir de nivel, se beneficia especialmente de las facultades de enraizado, como Raíces enredadoras y Trabazón con la Naturaleza.

Toma en consideración Presteza felina y algunos talentos de sanación (o híbridos) para aumentar al máximo la velocidad de subida de nivel.

ROTACIÓN BÁSICA

La rotación de Equilibrio se basa en... pues eso, en el equilibrio. Tu objetivo consiste en pasar a modo Eclipse generando energía solar o lunar. Una vez te encuentres en este modo, lanzarás hechizos asociados con la energía opuesta (ya que infligirán más daño), lo que te permitirá alternar. Ambos eclipses otorgan un importante aumento en la velocidad de lanzamiento de hechizos y un incremento de maná.

- Aplica/restablece Fuego lunar si pretendes conseguir un eclipse solar.
- Aplica/restablece Fuego solar si pretendes conseguir un eclipse lunar.
- Lanza Oleada de estrellas cuando esté disponible si pretendes conseguir cualquiera de los efectos de eclipse.
- Lanza Cólera si pretendes conseguir un eclipse lunar.
- Lanza Fuego estelar si pretendes conseguir un eclipse solar.

JUEGO EN GRUPO

Ejecuta tu rotación básica al mismo tiempo que utilizas talentos y otros hechizos potentes, aunque tengan mayor tiempo de reutilización, que aumenten el daño infligido mientras estás en modo Eclipse. La facultad Rayo solar es uno de los pocos silencios de área de efecto disponibles, por lo que es bastante valorado, especialmente contra grandes grupos de taumaturgos enemigos. Recuerda que puedes utilizar Fuego feérico en caso de que nadie más pueda aplicar el perjuicio de armadura debilitada.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Los druidas Equilibrio aplican el beneficio de estadísticas con Marca de lo salvaje. Y otorgan el beneficio de celeridad con hechizos cuando están en forma de lechúzico lunar. Fuego feérico inflige el perjuicio de armadura debilitada.



JUEGO COMO DRUIDA FERAL

Los druidas Feral son la versión DPS cuerpo a cuerpo de esta clase. Los tanques tienen su propia especialización denominada Guardián, que permite a los druidas Feral sacar el máximo partido a la forma felina y a sus facultades. Los druidas Feral comparten gran cantidad de facultades con los Guardián, lo que hace que la sinergia entre estas dos especializaciones sea posible.





Maestría: Garras tajantes

Aumenta el daño infligido por tus facultades de sangrado en un porcentaje que varía en función de tu maestría.

LLEGAR A NIVEL 85

Los druidas felinos son muy hábiles a la hora de subir de nivel, en especial porque son capaces de pasar a sigilo con gran facilidad.

Aunque no sea necesario en todos los casos, la mayor parte del tiempo, te interesará atraer al enemigo con Fuego feérico para aplicarle luego tus efectos de sangrado lo antes posible.

No esperes a tener 5 puntos de combo para utilizar Destripar contra enemigos más débiles; generalmente no merece la pena.

Plantéate si es necesario aplicar Rugido salvaje o no: con 5 puntos de combo, puede durar lo suficiente como para derrotar a varios enemigos.

Con enemigos más difíciles, piensa en utilizar Acechar antes de comenzar y abre la batalla con Abalanzarse o Devastar. El segundo, de hecho, puede ser un ataque de apertura para cualquier situación, ya que su probabilidad de golpe crítico aumenta significativamente contra enemigos con la salud alta.

ROTACIÓN BÁSICA

El DPS felino consiste principalmente en mantener efectos de sangrado en los objetivos que vayan a vivir lo suficiente como para que el efecto se complete. Para Triturar, te interesa estar detrás de tus enemigos.

- Aplica/restablece el sangrado de Arañazo.
- Si tienes 5 puntos de combo y el efecto aún no está activo, utiliza Rugido salvaje.
- Utiliza Destripar cuando tengas 5 puntos de combo.
- Utiliza Mordedura feroz cuando tengas 5 puntos de combo y Destripar ya esté activo o la salud de tu objetivo esté por debajo del 25%.
- Utiliza Triturar si la posición te lo permite.
- En caso contrario, utiliza Destrozar.

JUEGO EN GRUPO

Al tratarse de una especialización cuerpo a cuerpo, conviene que mantengas vigilada la amenaza al principio de la batalla, especialmente si tu tanque no está tan bien equipado como tú. Si has optado por talentos híbridos, acuérdate de usarlos para ayudar a tu equipo, especialmente aquellos que te permitan hacer de tanque durante un tiempo o sanar a aliados mientras te encuentras en forma felina. Utiliza Fuego feérico a menudo, ya que te beneficiará a ti y al resto de clases cuerpo a cuerpo de tu grupo.

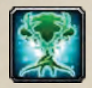
BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Los druidas otorgan el beneficio de estadísticas con Marca de lo salvaje. Y los druidas Feral proporcionan el beneficio de golpe crítico mediante el uso de Líder de la manada. Fuego feérico inflige el perjuicio de armadura debilitada, mientras que Vapulear provoca golpes debilitados en su objetivo.



JUEGO COMO DRUIDA GUARDIÁN

Los druidas tanque se denominan Guardián. Cuentan con gran cantidad de facultades pasivas y activas que favorecen la forma de oso. Los druidas Guardián son capaces de soportar el embate enemigo sin dejar por ello de aportar beneficios al grupo, especialmente mediante talentos híbridos.



Maestría: Guardián de la Naturaleza

Aumenta tu armadura en un porcentaje que depende de tu maestría.

LLEGAR A NIVEL 85

Puesto que los druidas Guardián y los Feral comparten gran cantidad de facultades (siendo las más relevantes: Devastar, Destripar, Arañazo y Destrozar), se te dará mejor subir de nivel en forma felina (y por tanto, con especialización Feral) que en forma de oso. Aunque si tienes oro suficiente, la doble especialización te dará la oportunidad de tener una especialidad adecuada para subir de nivel al mismo tiempo que te permite hacer de tanque en las mazmorras mientras avanzas.

ROTACIÓN BÁSICA

Como ocurre con cualquier otro tanque, Guardián se beneficiará mucho de la correcta gestión de los recursos. En este caso, la facultad Defensa salvaje será tu principal habilidad defensiva que consume ira.

- Aplica/restablece Lacerar hasta 3 acumulaciones (dependiendo del tiempo que vaya a sobrevivir tu adversario).
- Aplica/restablece Vapulear, especialmente contra varios enemigos.
- Utiliza Destrozar.
- Si tienes suficiente ira, piensa en utilizar Defensa salvaje o Regeneración frenética para aumentar tu supervivencia.

JUEGO EN GRUPO

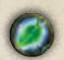
Como tanque, tu misión consiste en mantener a los enemigos alejados de los miembros de tu grupo. Para conseguirlo, la forma de oso te proporciona un gran bonus de amenaza, lo que aumentará significativamente la probabilidad de que los enemigos te ataquen a ti. Vapulear es una facultad crucial a la hora de enfrentarse a varios enemigos, ya que debilita sus ataques y les inflige daño, por lo que, con suerte, los mantendrá alejados de otros miembros del grupo más débiles. Claro que, si ves que no consigues la atención de tus enemigos, siempre puedes utilizar tu facultad de provocación, Bramido.

Mantén bien vigilada tu salud en todo momento, especialmente cuando se avecine gran cantidad de daño. Intenta reservar algo de ira para estas ocasiones para poder así utilizar tus facultades defensivas.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

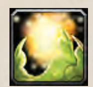
Los druidas otorgan el beneficio de estadísticas con Marca de lo salvaje. Y los druidas Guardián proporcionan el beneficio de golpe crítico mediante el uso de Líder de la manada. Fuego feérico inflige el perjuicio de armadura debilitada, mientras que Vapulear provoca golpes debilitados en su objetivo.



 Juego como druida Restauración

Restauración es la especialización de sanación del druida. Utiliza principalmente hechizos de sanación basados en la Naturaleza para hacer el papel de sanador del grupo. Los druidas Restauración son maestros de los hechizos de sanación en el tiempo, y además proporcionan otras muchas ventajas gracias a sus múltiples facultades y talentos híbridos.





Maestría: Armonía

Tu sanación directa se aumenta un porcentaje adicional. Y al lanzar tus hechizos de sanación directa obtienes un bonus adicional para tus sanciones periódicas durante 20 segundos.

LLEGAR A NIVEL 85

Restauración no es una especialización óptima para subir de nivel, pero no olvides que los druidas tienen talentos y facultades que les permiten utilizar formas diferentes con eficacia. Una de las más destacadas de este grupo es Instinto asesino, una pasiva de Restauración que aumenta tu agilidad una cantidad que viene determinada por tu intelecto cuando pasas a forma de oso o felina. Esto te permitirá ser relativamente eficiente a la hora de subir de nivel, aunque nunca puedas llegr a equipararte a un druida Feral. Puedes plantearte la doble especialización si quieres ser sanador en las mazmorras al mismo tiempo que subes de nivel a la máxima velocidad.



SANACIÓN

Los druidas sanadores, junto con los sacerdotes Disciplina, cuentan con los hechizos de sanación menos comunes. Tienen los tres tipos principales de sanación, pero la forma en que manejan sus pasivas y otras facultades les proporciona bonificaciones que pueden resultar algo más complicadas a los jugadores menos experimentados. En cualquier caso, puedes guiarte por estas indicaciones.

SITUACIÓN	UTILIZA...
Un aliado necesita sanación inmediata.	Alivio presto si el objetivo tiene activo uno de tus hechizos SeT principales, en caso contrario: Recrecimiento.
Sanar a un objetivo único que no está en peligro inminente.	Mantén Flor de vida, especialmente si el objetivo es un tanque; se restaura con otras sanaciones, lo que facilita la tarea. En caso contrario, Toque de sanación o Nutrir, en función de la salud necesaria.
Todo el mundo está sano, pero sabes que se avecina daño.	Lanza Rejuvenecimiento a todos los objetivos que crees que sufrirán daño. Para los druidas Restauración este hechizo tiene menos tiempo de reutilización, lo que facilitará la tarea.
Gran cantidad de daño de área de efecto sufrido.	Mantén Crecimiento salvaje en tantos objetivos como puedas. Y si con esto no es suficiente, utiliza Tranquilidad.

JUEGO EN GRUPO

Utiliza tu prioridad de sanación para conservar la máxima cantidad de maná que te sea posible, ya que nunca sabes cuándo vas a necesitarlo. Estimular te ayudará a conseguirlo. Ten en cuenta que los druidas Restauración pueden utilizar las facultades de control de masas Hibernar y Ciclón, así que no temas si crees que un gran grupo se dispone a vapulear a tu tanque. Si alguien muere, pero crees que aún tenéis posibilidades, usa rápidamente Renacer. Pero ten en cuenta que otras clases pueden utilizar hechizos similares si lo estás pasando mal para mantener al grupo con vida.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Los druidas Restauración proporcionan solo el beneficio básico de estadísticas con Marca de lo salvaje. E infligen el perjuicio de armadura debilitada con Fuego feérico.



CAZADOR



Ambas facciones

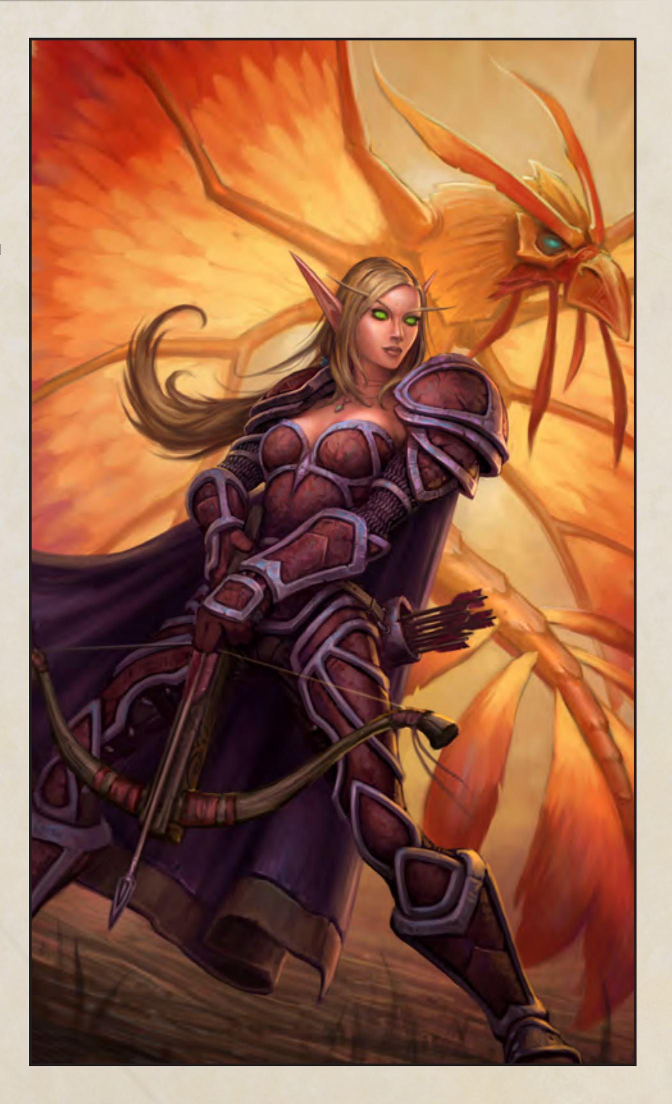


RESUMEN

Los cazadores son expertos arqueros y tiradores; confían en sus armas a distancia para eliminar a sus enemigos desde una posición alejada, sin necesidad de llevar las cosas al terreno íntimo y personal.

Los cazadores tienen una conexión especial con la naturaleza, lo que les permite domar e invocar bestias salvajes que seguirán sus órdenes. En Azeroth existe una gran variedad de especies animales, y los cazadores son capaces de conseguir ayuda en la batalla por parte de casi todas ellas. Las mascotas son una pieza crucial a la hora de jugar como cazador, por lo que les dedicaremos unas cuantas páginas al final de esta sección.

Los cazadores son la única clase a distancia que inflige principalmente daño físico. Utilizan sobre todo arcos, ballestas o armas de fuego. Dado que están especializados en el combate a distancia, los cazadores dominan gran cantidad de mecanismos ralentizadores, enredadores e inmovilizadores para mantener a sus enemigos a raya. Uno de estos mecanismos son las trampas, que ralentizan a los enemigos y los impiden actuar, e incluso pueden permitir que el cazador inflija más daño. Además, los cazadores pueden adoptar la forma de diferentes bestias, lo que modifica sus facultades en modos de lo más interesantes.



Ventajas Raciales

ALIANZA

RAZA	NOTAS
Draenei	Presencia heroica otorga al draenei un aumento del 1% en la probabilidad de golpe crítico. Ofrenda de los naaru sana al draenei o a cualquier aliado. Los draenei sufren menos daño de las Sombras.
Enano	Forma de piedra es excelente para JcJ, ya que elimina todos los efectos de veneno, enfermedad y sangrado, y reduce el daño sufrido. Tirador de primera aumenta un 1% la pericia con armas a distancia. Los enanos sufren menos daño de Escarcha.
Humano	Sálvese quien pueda elimina los efectos que provocan la pérdida de control del personaje.
Elfo de la Noche	Los elfos de la noche tienen menos probabilidad de ser alcanzados por ataques físicos y sufren menos daño de Naturaleza. Fusión de las Sombras hace que el elfo de la noche se vuelva invisible mientras permanezca inmóvil y además cancela los hechizos que se lanzan contra él.
Huargen	Con Saña, los huargen obtienen un aumento del 1% en golpe crítico. Huida oscura aumenta la velocidad de movimiento de forma temporal.

HORDA

RAZA	NOTAS
Elfo de sangre	La facultad racial distintiva de los elfos de sangre, Torrente Arcano, proporciona enfoque y silencio de área de efecto. El primer efecto es útil en situaciones de alto enfoque y el segundo es genial para JcJ y para ciertos encuentros JcE. Los elfos de sangre sufren menos daño Arcano.
Goblin	Salto con cohete es una estupenda herramienta de movilidad, que permite a los cazadores permanecer a distancia; además puede usarse como Separación secundaria. Los goblins disfrutan de un aumento del 1% de celeridad con El tiempo es oro. Tromba de cohetes es otra fuente de daño para los goblins.
Orco	Los orcos son geniales para maximizar el daño. Furia sangrienta aumenta tu poder de ataque. Ordenar aumenta el daño infligido por tu mascota. Firmeza reduce un 15% la duración de los efectos de aturdimiento.
Tauren	Resistencia a la Naturaleza aumenta la facultad de los tauren de soportar los efectos dañinos de Naturaleza. Pisotón de guerra causa un aturdimiento (AdE) cuerpo a cuerpo, y Robustez aumenta un 5% la salud base, por lo que el tauren es una buena opción para JcJ.
Trol	Rabiar proporciona un aumento temporal de la velocidad de ataque. La marcha vudú reduce de forma pasiva la duración de los efectos de reducción de movimiento, lo cual es importante para los cazadores. Vista de águila aumenta un 1% la pericia con armas a distancia. Los trols regeneran salud más rápidamente que otras razas y un 10% de la regeneración de la salud total puede continuar durante el combate.
No-muerto	Los no-muertos están más preparados para JcJ ya que pueden evitar los efectos de Embelesar, Miedo y Dormir con Voluntad de los Renegados. Su facultad racial pasiva, Toque de la tumba, drena vida y también proporciona un modesto aumento del DPS en cualquier situación. Los no-muertos sufren menos daño de las Sombras.

PANDAREN

RAZA	NOTAS
Pandaren	Epicúreo duplica los bonus de estadísticas por estar Bien alimentado. Palma fulminante actúa como una forma breve de control de masas.

Opciones de Equipo

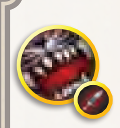
TIPO DE ARMADURA	ESCUDO
De cuero hasta nivel 40, después malla	No

ARMAS DISPONIBLES

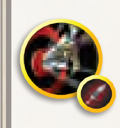
ARMA DE 1 MANO	ARMA DE 2 MANOS	A DISTANCIA
Hachas	Hachas	Arcos
Dagas	Armas de asta	Ballestas
Armas de puño	Bastones	Armas de fuego
Espadas	Espadas	

Especializaciones

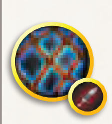
En el nivel 10, los cazadores deben decidirse por una de las siguientes especializaciones: Bestias, Puntería o Supervivencia.



Bestias cede al menos la mitad de la capacidad de daño del equipo cazador/mascota a la mascota. Al elegir Bestias consigues las mascotas más fuertes del juego, y también tendrás la posibilidad de domesticar mascotas exóticas.



Puntería se centra en incrementar el daño que inflige el cazador; elige esta línea si quieres hacer mucho daño a distancia. Sin embargo, la opción de Puntería es mucho más difícil de jugar en solitario que Bestias, ya que tu mascota no mantendrá tan ocupados a los monstruos y tendrás que saber cuándo alternar objetivos y mantenerte mucho más móvil.



Los cazadores Supervivencia aportan interesantes trucos al grupo, pero es una especialidad de cazador difícil de dominar. La Supervivencia potencia las trampas y permite obtener las mejores facultades de control de masas y área de efecto de los cazadores.

Facultades características de clase

MASCOTAS



Los cazadores tienen la facultad de domesticar prácticamente cualquier bestia salvaje con la que se encuentren para convertirla en su compañero. Siempre que domestiques a una mascota, podrás ponerle un nombre y utilizar sus facultades a placer. La especialización de Bestias está dedicada a la mejora del rendimiento de la mascota, e incluso te permite domesticar bestias exóticas.

Puedes tener hasta un máximo de cinco (dependiendo del nivel de tu cazador) mascotas a la vez. Pero puedes acumular hasta 50 más con los maestros de establos que encontrarás por todo World of Warcraft.

Las mascotas de los cazadores proporcionan variedad a los beneficios y perjuicios de los grupos. A pesar de que los cazadores solo pueden tener una mascota activa a la vez, pueden cambiar de mascota entre batallas. Piénsalo con antelación y selecciona la mascota que aporte los beneficios y perjuicios que le falten a tu grupo o banda.



ENFOQUE

El enfoque es el recurso que cazadores y mascotas usan para activar sus facultades.

La mayoría de cazadores y mascotas disponen de un enfoque máximo de 100 puntos (los cazadores Bestias y sus mascotas tienen 120 p.). El enfoque se regenera por sí solo en el tiempo a un ritmo de 4 puntos por segundo en el caso del cazador, y 5 puntos por segundo en el de las mascotas, pero puede aumentarse con valores adicionales de celeridad. Hay varios métodos para mejorar el ritmo de regeneración de enfoque: lanzar Disparo firme o Disparo de cobra permite recuperar 14 puntos de enfoque al instante, y varios talentos también pueden permitir que tú o tu mascota generéis enfoque al instante.



Además, la celeridad es efectiva a la hora de aumentar la velocidad de regeneración pasiva del enfoque, y aumenta la velocidad a la que puedes lanzar tus generadores de enfoque como Disparo de cobra o Disparo firme.

¡El enfoque es un recurso que hay que usar! No llegues nunca a tu máximo de enfoque una vez el combate haya empezado; tienes que estar haciendo algo en todo momento, ya sea usar Disparo firme para regenerar el enfoque que has usado, o usar una facultad que consuma enfoque. La mayoría de tus facultades más potentes tienen tiempo de reutilización, así que intenta disponer siempre de suficientes puntos de enfoque para lanzarlas en cuanto puedas.

TRAMPAS

Un aspecto importante a la hora de jugar como cazador es la capacidad de colocar trampas para entorpecer a los enemigos. Son muy valiosas en diferentes situaciones, pueden aumentar el daño que infliges, proporcionarte control de masas de larga duración o crear una placa de hielo que ralentice a los enemigos que se acerquen. Esta última es una de las mejores maneras de ralentizar a varios enemigos a la vez.

Las trampas pueden colocarse de dos maneras diferentes: justo debajo de tu personaje o lanzándolas al objetivo. La segunda opción es posible gracias a Lanzador de trampas, que ahora es una facultad que se puede activar o desactivar.

Hasta Mists of Pandaria, los cazadores tenían que seguir usando Lanzador de trampas antes de colocar cada trampa. Ahora sencillamente puedes activar Lanzador de trampas y lanzar todas las trampas que usas, o desactivarlo y colocar una trampa para ahuyentar a un enemigo que esté más cerca de la cuenta.

Ten en cuenta que las trampas activan un tiempo de reutilización en función de su tipo. Por ejemplo, puedes colocar Trampa congelante o Trampa de hielo. Si colocas una, la otra queda inhabilitada durante el tiempo de reutilización. Además, Trampa congelante solo puede congelar a un objetivo a la vez, ¡así que elige bien tu objetivo!

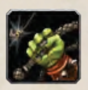
ASPECTOS

Los cazadores pueden adoptar el aspecto de varias bestias, lo que les proporciona beneficios a ellos o a sus aliados. Los Aspectos son instantáneos e ilimitados, pero solo puede haber uno activo. El uso de los Aspectos del cazador supone la activación de un exclusivo tiempo de reutilización global de Aspectos tanto durante el combate como fuera de él. Lo que significa que debes tomar muy en cuenta la situación en la que te encuentras, y si el cambio de Aspecto supondrá un beneficio neto para ti en ese momento concreto.

 Juego como cazador Bestias



Los cazadores aumentan su afinidad con las bestias al elegir la especialización de Bestias, lo que también les permite domesticar a una variedad más amplia de bestias y aumentar el daño infligido por sus mascotas. Las bestias exóticas, que pueden empezar a domesticarse a partir del nivel 69, son ideales para aportar los beneficios que le falten a tu grupo debido a su composición de clases.



Maestría: Maestro de bestias

Aumenta el daño infligido por tus mascotas. Cada punto de maestría aumenta el daño de mascota una cantidad adicional.

LLEGAR A NIVEL 85

Los cazadores Bestias son buenos a la hora de subir de nivel, ya que gran parte del trabajo lo realiza la mascota. Pero ten en cuenta que si tu mascota mata al enemigo sola, no recibirás puntos de experiencia ni botín de esa muerte; así que asegúrate de herir a los enemigos al menos una vez. Dicho esto, lo más importante que debes hacer es conseguir una mascota genial que te acompañe en tus aventuras.
Tan pronto como puedas domesticar mascotas exóticas, hazlo. Es importante que lleves mascotas que te proporcionen las facultades especiales con las que te gusta jugar. Ten en cuenta que todas tus mascotas pueden especializarse como tanques, DPS o JcJ/defensiva mediante los árboles de especialización. Tu objetivo a la hora de enfrentarte a ese tipo de enemigos es mantenerlos alejados de ti usando Redirección y Fingir muerte, y en segundo lugar, mantener a tu mascota viva gracias a los talentos y a Aliviar mascota.

No temas enfrentarte a más de un enemigo a la vez. También puedes utilizar Redirección para que ataquen a tu mascota en lugar de a ti. Y recuerda utilizar los hechizos potentes, aunque tengan tiempo de reutilización, especialmente Cólera de las bestias.

Por lo que respecta a los talentos, piensa en utilizar Vínculo de espíritu, Bestia temible y Carrera de lince, que son magníficos para enfrentarse a varios enemigos a la vez.

ROTACIÓN BÁSICA

Como cazador Bestias, tu mascota se vuelve realmente poderosa y un factor crucial en el daño que infliges. Muchos talentos pasivos otorgan a tu mascota beneficios en función de tus ataques, y vice versa. El hechizo potente, aunque con largo tiempo de reutilización, de Bestias: Cólera de las bestias, además aumenta el daño que infliges y reduce el gasto de enfoque de tus facultades.

- Aplica/restablece Picadura de serpiente (Disparo de cobra también puede restablecerlo).
- Si sabes que tu objetivo se va a quedar un rato, utiliza tus hechizos de daño con tiempo de reutilización: Cólera de las bestias, Fuego rápido y Rabioso; no siempre se alinearán, pero trata de usarlos de forma simultánea.
- Utiliza Matar al terminar el tiempo de reutilización.
- Utiliza Disparo Arcano si tienes suficiente enfoque.
- Utiliza Disparo de cobra para generar enfoque.
- Utiliza Disparo mortal si tu objetivo está por debajo del 20% de salud.

JUEGO EN GRUPO

Si vas en grupo, asegúrate de que tu mascota no se convierte en tanque por error. Usa tu rotación contra objetivos individuales, y usa facultades de área de efecto contra grupos de enemigos que no están bajo el efecto de control de masas. Si atraes agro (lo cual es poco probable con Bestias), utiliza Fingir muerte. Como los enemigos no estarán normalmente a distancia de cuerpo a cuerpo, concéntrate en tus facultades y talentos DPS, no en los que están pensados para la supervivencia.

Otro aspecto importante del juego en grupo: ¡mantén viva a tu mascota! Sufre mucho menos daño de área de efecto que los jugadores, pero eso no significa que sea inmortal. Avisa al (a los) sanador(es) si tu mascota muere con frecuencia.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Los cazadores proporcionan el beneficio de poder de ataque con Aura de disparo certero y aplican el perjuicio Heridas letales con Veneno de viuda.

Las mascotas de los cazadores proporcionan toda una serie de beneficios y perjuicios que se tratarán más adelante en este capítulo. Solo los cazadores Bestias pueden utilizar mascotas exóticas y sus diferentes beneficios.

Juego como cazador Puntería

Los cazadores Puntería se distinguen por infligir daño desde lejos, y el peso de su habilidad recae más en su pericia con las armas que en sus mascotas. Son especialmente expertos en infligir daño de ráfaga; el árbol de especialización de Puntería brilla sobre todo en situaciones en las que la supervivencia no es la principal preocupación.

Tromba de conmoción y Bombardeo proporcionan mejoras a la hora de infligir daño a grupos y controlar sus movimientos. No es que esta clase tenga una magnífica selección de facultades de área de efecto, pero son útiles en encuentros con área de efecto o al atacar a grupos en JcJ.





Maestría: Carcaj salvaje

Otorga una probabilidad de que tus ataques a distancia disparen también de forma instantánea un disparo a distancia adicional. Cada punto de maestría aumenta esta probabilidad.

LLEGAR A NIVEL 85

Puntería es el árbol de especialización que más depende del equipo, por lo que la efectividad a la hora de subir niveles varía significativamente. Si estás bien equipado (tal vez gracias a la utilización de reliquias), es posible que seas capaz de matar a monstruos de tu nivel con un solo golpe crítico de Disparo de puntería (cosa que ocurre con frecuencia gracias a Afinar la puntería).

Lo normal, sin embargo, es que apliques Picadura de serpiente si el objetivo va a vivir lo suficiente como para que se ejecute su duración completa. De lo contrario, abre fuego con Disparo de puntería y continúa con Disparo de quimera. Si el objetivo termina por debajo del 20% de salud, remátalo con Disparo mortal. En el caso de objetivos más potentes, aplica la rotación de Bestias: utiliza Redirección para redirigir toda la amenaza a tu mascota de forma temporal, y después utiliza Fingir muerte si has atraído agro. Una vez hecho esto, debes tener mucho cuidado de no volver a atraer agro (aunque Disuasión o "kiting" podrían salvarte la vida todavía). Por lo general, te moverás anticipándote al avance de tu enemigo (técnica que se denomina "kiting") bastante más que las otras especialidades, así que utiliza Disparo de conmoción y trampas de Escarcha generosamente.

Por lo que respecta a los talentos, ten en cuenta Aspecto del halcón de hierro y Fervor. Los cazadores Puntería son los mejores para matar rápidamente a enemigos uno a uno.

ROTACIÓN BÁSICA

El daño de los cazadores Puntería se basa principalmente en Afinar la puntería contra enemigos vulnerables (objetivos con el 80% de tus PS o más), mantener Picadura de serpiente en el objetivo y Enfoque firme activo en el cazador, además de usar Disparo de quimera siempre que pueda.

- Aplica/restaura Picadura de serpiente (Disparo de quimera también puede restaurarlo).
- Si tienes 3 acumulaciones de Maestro Tirador, utiliza Disparo de puntería.
- Utiliza Disparo de quimera tan pronto como acabe su tiempo de reutilización.
- Utiliza Disparo Arcano para consumir enfoque.
- Utiliza Disparo firme para generar enfoque.
- Utiliza Disparo mortal siempre que puedas si tu objetivo está por debajo del 20% de salud.

JUEGO EN GRUPO

Ejecuta tu rotación estándar contra enemigos individuales. En caso de necesitar área de efecto, Bombardeo proporciona una forma estupenda de utilizar Multidisparo varias veces seguidas, lo que permite al cazador Puntería lanzar una ráfaga de daño de área de efecto. Aunque el daño de área de efecto sostenido es algo que se le da mejor a los cazadores Supervivencia.

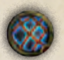
Como de costumbre, utiliza Fingir muerte en caso de que atraigas agro, y ayuda al tanque utilizando Redirección con frecuencia. A pesar de que tu mascota no es tan crucial para tu DPS como en el caso de Bestias, no deja de ser una importante fuente de daño, así que trata de mantenerla con vida. En caso de que muera, ten en cuenta el tiempo que durará la batalla en la que estás inmerso antes de revivirla.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Los cazadores proporcionan el beneficio de poder de ataque con Aura de disparo certero y aplican el perjuicio heridas letales con Veneno de viuda.

Las mascotas de los cazadores proporcionan toda una serie de beneficios y perjuicios que se tratarán más adelante en este capítulo.



 Juego como cazador Supervivencia

Los cazadores Supervivencia han sacrificado parte de su potencial de daño a cambio de una serie de trucos que aseguran la frustración constante de sus enemigos. En grupos pequeños es donde más destacan. Los cazadores Supervivencia son expertos en evitar el daño y en infligirlo mientras se mueven. Muchos de los ataques de los cazadores Supervivencia se basan en la magia y se mejoran con su maestría.

Las trampas de los cazadores Supervivencia tienen más efectos que las de las otras especializaciones. Atrapar bloquea a los enemigos, lo que proporciona al grupo valiosos segundos para enfrentarse a los enemigos importantes sin preocuparse de objetivos periféricos.





Maestría: Esencia de la víbora

Aumenta todo el daño de magia que infliges. Cada punto de maestría aumenta el daño de magia cierta cantidad adicional.

LLEGAR A NIVEL 85

Los cazadores Supervivencia suben de nivel de forma ágil y segura, pero ligeramente más despacio que las otras especializaciones. La mayor efectividad de tus trampas te permite huir de los enemigos con más facilidad, y puedes utilizar tus facultades de enfoque mientras te mueves. Al igual que los cazadores Puntería, utiliza Redirección hacia tu mascota siempre que quieras para mantener a los enemigos alejados. Debido a los procs de Bloquear y cargar, te interesa utilizar Flecha negra, incluso si el enemigo no sobrevive a toda su duración. En el caso de que te enfrentes a muchos enemigos débiles, utiliza Trampa de hielo que inflige daño de área de efecto en ellos con Multidisparo/Propagación serpentina.

Son talentos importantes: Tigre y quimera (permite utilizar Separar con más frecuencia) y Emoción de la caza (para conseguir área de efecto más eficaz).

ROTACIÓN BÁSICA

La rotación de Supervivencia es parecida a la de Puntería, pero mucho más móvil. La diferencia más importante en lo que respecta al DPS es la cantidad de veces que puedes usar procs de Bloquear y cargar, ya que Disparo explosivo suele ser tu facultad más dañina. Ten en cuenta que Supervivencia cuenta con una estupenda capacidad de área de efecto sostenido gracias a Propagación serpentina, por lo que Multidisparo se convierte en un aumento de DPS con tan solo 3 enemigos a tu alcance.

- Aplica/regenera Picadura de serpiente (Disparo de cobra también lo regenera).
- Utiliza Fuego rápido cuando esté disponible.
- Utiliza Flecha negra cuando esté disponible.
- Utiliza Disparo explosivo cuando esté disponible.
- Utiliza Disparo Arcano para consumir enfoque.
- Utiliza Disparo de cobra para generar enfoque.
- Utiliza Disparo mortal contra enemigos con menos del 20% de salud.

JUEGO EN GRUPO

En el caso de objetivos individuales, ejecuta la rotación normal. Asegúrate de que tu mascota está disponible antes de comenzar a luchar, y utiliza Redirección con el tanque para ayudarle con la amenaza. Normalmente, lo ideal es seleccionar un objetivo con una gran reserva de salud para que Flecha negra tenga tiempo de infligir todo su daño. Supervivencia destaca sobre todo contra grupos de área de efecto, especialmente si son del tipo que tarda en morir: con Propagación serpentina, Multidisparo inflige el daño en el tiempo de Picadura de serpiente a todos los enemigos que alcanza. Dependiendo de la situación, puedes utilizar todo tu enfoque en Multidisparos (generalmente cuando hay una gran cantidad de enemigos), o puedes utilizar un Multidisparo para infligir daño en el tiempo a todo el grupo, y después continuar con tu rotación de objetivo individual contra un objetivo con grandes reservas de salud. Por supuesto, utiliza Fingir muerte si atraes agro y Disuasión como último recurso para mantenerte con vida.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Los cazadores proporcionan el beneficio de poder de ataque con Aura de disparo certero y aplican el perjuicio heridas letales con Veneno de viuda.

Las mascotas de los cazadores proporcionan toda una serie de beneficios y perjuicios que se tratarán más adelante en este capítulo.



MAGO



RESUMEN

El mago es un poderoso taumaturgo centrado en infligir daño que domina con maestría los poderes de Fuego, Escarcha y Arcano.

Los magos son conocidos por infligir grandes dosis de daño directo y en el tiempo desde lejos y por su capacidad de dañar a múltiples enemigos al mismo tiempo con sus numerosos hechizos de área de efecto. Además, los magos resultan útiles gracias a sus hechizos de teletransporte (para el propio mago y los miembros de su grupo), sus facultades de control de masas y la invocación de objetos temporales que regeneran salud y maná. Dependiendo de la situación y de la especialización que elijan, los magos pueden ser personajes frágiles pero poderosos taumaturgos (por ello se denominan con frecuencia "cañones de cristal") o resistentes maestros de efectos de frenado y control de masas. Aunque los tres árboles de especialización de los magos se centran en infligir daño, sus objetivos y la manera de jugarlos son muy distintos.

Ventajas Raciales

ALIANZA	
RAZA	**NOTAS**
Draenei	Presencia heroica otorga a los draenei un aumento del 1% en la probabilidad de golpe crítico. Ofrenda de los naaru sana al draenei o a cualquier aliado. Los draenei sufren menos daño de las Sombras.
Enano	Forma de piedra es excelente para JcJ, ya que elimina todos los efectos de veneno, enfermedad y sangrado, y reduce el daño sufrido durante un cierto tiempo. Los enanos sufren menos daño de Escarcha.
Gnomo	Artista del escape aumenta la capacidad de evadir efectos de ralentización o frenado, lo que lo hace ideal para JcJ. Mente expansiva aumenta un 5% tu reserva de maná, cosa que favorece enormemente a los magos Arcano. Los gnomos sufren menos daño Arcano.
Humano	Sálvese quien pueda elimina los efectos que provocan la pérdida de control del personaje. El espíritu humano aumenta un 3% tu espíritu.
Elfo de la noche	Los elfos de la noche tienen menos probabilidad de ser alcanzados por ataques físicos y sufren menos daño de Naturaleza. Fusión de las Sombras hace que el elfo de la noche se vuelva invisible mientras permanezca inmóvil, y además cancela los hechizos que se lanzan contra él.
Huargen	Con Saña, los huargen obtienen un aumento del 1% en golpe crítico. Huida oscura aumenta la velocidad de movimiento de forma temporal. Los huargen sufren menos daño de las Sombras y de la Naturaleza.

PANDAREN	
RAZA	**NOTAS**
Pandaren	Epicúreo duplica los bonus de estadísticas por estar Bien alimentado. Palma fulminante actúa como una forma breve de control de masas.

HORDA	
RAZA	**NOTAS**
Elfo de sangre	La facultad racial distintiva de los elfos de sangre, Torrente Arcano, proporciona maná y silencio de área de efecto. El primer efecto es útil en situaciones comprometidas de maná y el segundo es genial para JcJ y para ciertos encuentros JcE. Los elfos de sangre sufren menos daño Arcano.
Goblin	Los goblins disfrutan de un aumento del 1% de celeridad con El tiempo es oro. Salto con cohete es una estupenda herramienta de movilidad, lo que permite a los magos permanecer a una distancia prudencial. Tromba de cohetes es otra fuente de daño para los goblins.
Orco	Los orcos son geniales para maximizar el daño. Furia sangrienta aumenta tu poder con hechizos. Ordenar aumenta el daño infligido por tu mascota. Firmeza reduce un 15% la duración de los efectos de aturdimiento.
Trol	Rabiar proporciona un aumento temporal de la velocidad de ataque. La marcha vudú reduce de forma pasiva la duración de los efectos de reducción de movimiento. Los trols regeneran salud más rápidamente que otras razas y un 10% de la regeneración de la salud total puede continuar durante el combate.
No-muerto	Los no-muertos están más preparados para JcJ ya que pueden evitar los efectos de Embelesar, Miedo y Dormir con Voluntad de los Renegados. Su facultad racial pasiva, Toque de la tumba, drena vida y también proporciona un modesto aumento de DPS en cualquier situación. Los no-muertos sufren menos daño de las Sombras.

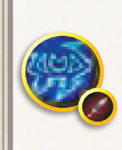
Opciones de equipo

TIPO DE ARMADURA	ESCUDO
Tela	No

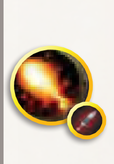
ARMAS DISPONIBLES	
ARMA DE 1 MANO	**ARMA DE 2 MANOS**
Dagas	Bastones
Espadas	
Varitas	

Especializaciones

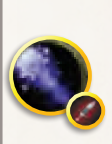
En el nivel 10, los magos deben escoger una de las siguientes especializaciones: Arcano, Fuego o Escarcha.



Arcano es la especialización del mago más poderosa. Son capaces de infligir gran cantidad de daño, pero en compensación disponen de menos movilidad y sufren una mayor dependencia de sus reservas de maná que el resto de especializaciones del mago. La correcta gestión del maná es la clave si se juega un mago Arcano. Esta especialización representa el equilibrio entre la capacidad de infligir área de efecto del mago Fuego y la maestría en el control de masas del mago Escarcha. Además, tienen a su disposición facultades idóneas tanto para el juego en grupo como para jugar en solitario.



Fuego es la especialización menos predecible del mago, lo cual no le impide infligir enormes cantidades de daño. Su método de ataque se basa en realizar golpes críticos, por lo que cuentan con hechizos que aumentan su probabilidad de golpe crítico. Una vez que un mago Fuego ha prendido fuego a su objetivo principal, puede extender sus efectos abrasadores de daño en el tiempo a otros enemigos cercanos, lo cual puede resultar devastador para pequeños grupos de enemigos.



Los magos Escarcha son estupendos aliados y temibles enemigos, según se mire. Esta especialización proporciona una mayor gama de opciones de escape que los demás magos, por lo que resultan difíciles de matar. Los magos Escarcha se centran en congelar a sus objetivos, para después concentrar sus ataques contra sus víctimas indefensas. Además, Escarcha es la única especialización de los magos que tiene acceso a una mascota: un elemental de agua que ayuda al mago en el combate.

Facultades características de clase

DAÑO DIRECTO

Los magos son conocidos por lanzar hechizos directos, potentes y repetibles contra un único objetivo. Los magos infligen la mayor parte del daño con estos hechizos principales; muchos otros hechizos (y talentos) sirven para mejorar o complementar tu daño con hechizos. Cada árbol de especialización tiene un hechizo principal, y cada uno de ellos tiene diferentes propiedades y efectos especiales.

La especialidad del árbol Arcano tiene Explosión Arcana, un hechizo principal que incrementa el daño Arcano que infliges mediante la creación de Cargas Arcanas, y Misiles Arcanos, que es gratuito pero solo se puede lanzar si otro hechizo lo activa (probabilidad del 50% por cada Carga Arcana).

El árbol de Fuego permite lanzar Bola de Fuego, un potente hechizo de Fuego, y Piroexplosión, una variante del anterior que provoca más daño (y tiene un tiempo de lanzamiento más largo).

El árbol de Escarcha cuenta con Descarga de Escarcha, que provoca un daño inferior a Bola de Fuego pero frena a los enemigos, y Lanza de hielo, que es instantáneo e inflige el cuádruple de daño a los objetivos congelados.

HECHIZOS DE TRANSPORTE DIRECTO

Existen dos categorías de hechizos de transporte directo: teletransporte y portales. El teletransporte solo funciona para el mago que lanza el hechizo. Al terminar de lanzarlo, el mago aparece de forma instantánea en otra ubicación dentro de una ciudad aliada o neutral. Los portales son pequeños pasadizos mágicos que pueden usar todos los miembros del grupo del mago.

Las ciudades disponibles dependen de tu nivel; cada hechizo de teletransporte o portal se aprende de forma individual. Los hechizos relacionados con ciudades de continentes de alto nivel como Terrallende o Rasganorte solo se aprenden cuando el taumaturgo tiene el nivel suficiente para explorar dichos continentes. El hechizo de teletransporte a la ciudad de origen de tu raza se aprende de forma automática en el nivel 17, y el hechizo de portal a la misma se aprende al llegar a nivel 42. Los hechizos Teletransporte y Portal que trasladan al resto de ciudades de Kalimdor y Reinos del Este tienen que aprenderse de un instructor de portal que encontrarás en cualquiera de las ciudades principales.

Si el taumaturgo sufre cualquier tipo de daño, los hechizos de Teletransporte y Portal se interrumpirán, por lo que no debes tratar de utilizar estos hechizos para escapar de enemigos hostiles.



ARMADURAS ELEMENTALES

Los magos pueden imbuir su armadura con tres hechizos de armadura diferentes que aumentan su defensa y su ataque de diferentes formas.

Ahora los hechizos de armadura tienen tiempo de lanzamiento, por lo que probablemente no será buena idea pasar de uno a otro constantemente durante el combate. Lo mejor es elegir uno antes del comenzar a luchar en función de la situación. Los hechizos de armadura además son exclusivos, lo cual quiere decir que solo puedes tener uno activo a la vez. Los hechizos de armadura se detallan en la tabla siguiente.



ARMADURA	EFECTO OFENSIVO	EFECTO DEFENSIVO
Armadura de Escarcha	Aumenta un 7% la celeridad con hechizos.	Si un enemigo alcanza al taumaturgo, su movimiento se reduce un 30% durante 5 segundos.
Armadura de mago	Aumenta la maestría.	La duración de todos los efectos mágicos dañinos realizados contra ti se reduce un 25%.
Armadura de arrabio	Aumenta un 5% el golpe crítico de los hechizos.	Reduce un 6% todo el daño físico sufrido.

Como supondrás, los efectos defensivos serán de vital importancia para la supervivencia, especialmente en JcJ. En JcE, lo más probables es que te intereses más por los efectos ofensivos, pero aun así probablemente utilizarás algunos de los efectos defensivos de los hechizos de armadura en ciertos encuentros (principalmente Armadura de mago).

 Juego como mago Arcano

Los magos Arcano están especializados en conservación de maná, utilidad y daño repentino (especialmente esto último). Así como algunas especializaciones de Fuego, los magos Arcano tienen reputación de "cañones de cristal". Los magos que eligen esta especialización tienen varias opciones de movilidad, principalmente a raíz de Tromba Arcana.



Maestría: Adepto de maná

Aumenta todo el daño con hechizos infligido en un porcentaje que varía en función del maná que el mago tiene acumulado.

LLEGAR A NIVEL 85

Subir de nivel como mago Arcano es bastante sencillo, siempre que gestiones bien tu maná. En esta situación lo que te interesa es utilizar con frecuencia tus hechizos más potentes de aumento de daño, aunque tengan tiempo de reutilización. Y conservar tanto maná como te sea posible (aun así, lo más seguro es que tengas que utilizar Evocación a menudo). Deshazte de enemigos con Explosión Arcana, utiliza Tromba Arcana con tres o cuatro Cargas Arcanas y Misiles Arcanos siempre que puedas. También puedes usar tus hechizos más potentes de aumento de daño para acabar con varios enemigos en poco tiempo utilizando Explosión Arcana, pero seguramente después tengas que restablecer para recuperar maná.

Por lo que respecta a los talentos, Barrera de hielo proporciona la herramienta más sencilla de supervivencia. Y para niveles superiores, Tempestad abisal te permitirá ocuparte de varios enemigos a la vez sin problemas.

ROTACIÓN BÁSICA

La rotación de DPS Arcano puede parecer muy sencilla, pero no te fíes... hay una importante dosis de estrategia detrás, sobre todo por lo que respecta al uso de maná. Los talentos que elijas tendrán el mayor impacto en DPS Arcano, más que en el resto de árboles de especialización, así que, elige bien.

- Si tienes más de tres Cargas Arcanas y suficiente maná, lanza todos tus hechizos de aumento de daño más potentes, aunque tengan largos tiempos de reutilización.
- Lanza Misiles arcanos si está disponible.
- Lanza Tromba Arcana para eliminar Cargas Arcanas y evitar quedarte sin maná (utilízalo con menos frecuencia cuando los efectos de aumento de daño estén activos).
- Lanza Explosión Arcana.

JUEGO EN GRUPO

Debido a la naturaleza volátil y explosiva del daño Arcano, la amenaza puede convertirse en un problema en los enfrentamientos en que uses tus hechizos más potentes de incremento de daño desde el principio.

Por suerte, Invisibilidad (y su versión mejorada, Invisibilidad superior) pude aliviar este problema, ya que permite que la amenaza caiga de forma temporal. Para realizar área de efecto, lo mejor es que utilices Tempestad abisal contra todos los enemigos, Fogonazo durante el tiempo de reutilización y Tromba Arcana cuando tengas las acumulaciones de Carga Arcana al máximo o coincidan con el número de enemigos del grupo.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Los magos aplican tanto beneficios de poder de hechizo como de golpe crítico con Luminosidad Arcana.

Los magos Arcano infligen el perjuicio de ralentización de lanzamiento con Ralentizar, lo que provoca la disminución de la velocidad de movimiento del objetivo y el aumento del tiempo de lanzamiento de hechizos.



Juego como mago Fuego

Los magos Fuego utilizan toda una gama de hechizos de Fuego para quemar a sus enemigos. Son maestros del daño de área de efecto, una cualidad que se debe principalmente a la facultad Explosión infernal, que extiende rápidamente hechizos de daño en el tiempo a numerosos enemigos. Los magos Fuego se benefician en gran medida de la estadística de golpe crítico, ya que sus hechizos y sus facultades pasivas interaccionan y dependen de los golpes críticos.



Maestría: Ignición

Tu objetivo arde un 12% adicional sobre el daño total infligido durante 4 segundos con Bola de fuego, Descarga de Pirofrío, Explosión infernal, Agostar y Piroexplosión. Si el efecto se aplica una segunda vez, el daño restante se añadirá a la nueva Ignición.

LLEGAR A NIVEL 85

Subir de nivel como mago Fuego resulta óptimo si cuentas con un alto porcentaje de golpe crítico, ya que te permitirá usar Piroexplosiones instantáneas con más frecuencia. Con el equipo adecuado, Fuego sube de nivel a gran velocidad, probablemente se trate del árbol más rápido en este aspecto, siempre que elijas los talentos adecuados. Es importante tener en cuenta que Explosión infernal es tu hechizo base más barato, y que por tanto debes usarlo con frecuencia, sobre todo teniendo en cuenta que no tiene tiempo de lanzamiento y que siempre proporciona golpe crítico a tu Piroexplosión instantánea. Si te metes en líos, Aliento de dragón te proporcionará la oportunidad de evitar sufrir daño.

Por lo que respecta a los talentos, piensa en Bomba viva, que es el talento con mayor daño de bomba contra un solo objetivo. Contra enemigos más duros, Fauces de Escarcha puede resultar ideal, ya que mantiene a las criaturas en el sitio el tiempo suficiente para que les inflijas gran cantidad de daño.

ROTACIÓN BÁSICA

Debido a Piroexplosión, los magos Fuego dependen de los golpes críticos mucho más que el resto de especializaciones. Por suerte, Explosión infernal reduce el factor suerte y te proporciona un golpe crítico garantizado cuando tú lo ordenes. Dicho esto, la idea es utilizar todas las Piroexplosiones instantáneas que sea posible y rellenar el resto de tu rotación con hechizos menos potentes.

- Si tu objetivo sufre los efectos de Piroexplosión e Ignición, utiliza Combustión.
- Si necesitas área de efecto, utiliza Explosión infernal para extender hechizos de Fuego con daño en el tiempo.
- Ante un solo enemigo, utiliza Explosión infernal cuando necesites un golpe crítico adicional para obtener una Piroexplosión instantánea.
- Utiliza Piroexplosión cuando el beneficio esté disponible.
- Utiliza Bola de fuego a modo de relleno.

JUEGO EN GRUPO

Fuego proporciona, de forma sencilla, la mayor y más estable cantidad de daño infligido dentro de las especializaciones de los magos, lo que significa que la amenaza supondrá un problema menor ante un único enemigo. En el caso de área de efecto, Fuego puede infligir gran cantidad de daño, pero es probable que atraiga la indeseable atención de los enemigos. Deberás ser rápido con tus facultades de disminución de la amenaza en caso de que esto ocurra, ya que lo más probables es que los enemigos de mazmorras y bandas acaben contigo muy rápidamente.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Los magos aplican tanto beneficios de poder de hechizo como de golpe crítico con Luminosidad Arcana.



Juego como mago Escarcha

Los magos Escarcha son poderosos taumaturgos que emplean hechizos de hielo y agua para frenar e infligir daño a los enemigos. Son los únicos magos capaces de controlar una mascota: el elemental de agua, para que les ayude en la batalla.



Maestría: Abrasión de Escarcha

Todos tus hechizos infligen daño adicional contra objetivos congelados. Aumenta el daño infligido por tu elemental de agua.

LLEGAR A NIVEL 85

Como único árbol de especialización con mascota para los magos, Escarcha se defiende bien a la hora de subir de nivel. Elimina enemigos con la misma rotación que usarías con grupos, pero usa Venas heladas generosamente para sacarle el máximo partido.

Los talentos Resguardo de hielo y Fauces de Escarcha interactúan con Lanza de hielo y Congelación profunda, por lo que son realmente útiles para los magos Escarcha. Témpanos de hielo es una buena elección de talento para los magos Escarcha, ya que les permite lanzar Descarga de Escarcha en movimiento cada cierto tiempo. Por último, Mordedura de frío proporciona una Nova de Escarcha adicional, lo que te otorga más oportunidades para usar Lanza de hielo e infligir una gran cantidad de daño.

ROTACIÓN BÁSICA

El daño de Escarcha depende en gran medida de la línea de talentos de nivel 75 que afectan a Bomba de mago, ya que proporcionan el beneficio de congelación cerebral, que te permite utilizar Descarga de Pirofrío de forma instantánea. Asegúrate de que tu mascota esté viva cuando comiences a luchar, y mantenla con vida mediante la sanación de Descarga de Escarcha si fuera necesario.

- Utiliza Orbe congelado y Venas heladas cuando estén disponibles.
- Asegúrate de que una de las tres facultades de daño en el tiempo de nivel 75 está activa al menos en un objetivo.
- Utiliza Descarga de Pirofrío cuando obtengas congelación cerebral.
- Utiliza Lanza de hielo cuando tu objetivo esté congelado o cuando tengas acumulaciones del beneficio dedos de Escarcha.
- Utiliza Descarga de Escarcha como relleno o para sanar a tu mascota.

JUEGO EN GRUPO

No debería haber ningún problema, a no ser que tu equipo sea mucho mejor que el de tu tanque, ya que parte del daño que inflijas provendrá de tu mascota. Si ves que tienes que volver a invocar a tu mascota con frecuencia, avisa a tu sanador de que tu elemental de agua necesita algo de atención. Dado que el daño que infliges depende de los hechizos Bomba de mago (línea de talentos de nivel 75), asegúrate de elegir el más apropiado para la situación concreta.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Los magos aplican tanto beneficios de poder de hechizo como de golpe crítico con Luminosidad Arcana.





PALADÍN



RESUMEN

Los paladines son protectores de la Luz, han jurado vencer a las fuerzas del mal en Azeroth. Siempre disponibles para la Alianza y relativamente nuevos para la Horda, los paladines han jugado un papel crucial a lo largo de la historia; incansables protectores y sanadores de sus aliados o implacables destructores de enemigos mediante el poder de la Luz.

Estos guerreros de poderosa armadura son una de las auténticas clases híbridas disponibles para los jugadores, ya que cuentan con la capacidad de llevar a cabo cualquiera de las tres funciones de combate con eficacia. Con su árbol DPS, Reprensión, prefieren lanzarse al fragor de la batalla y utilizar sus hechizos Sagrados cuerpo a cuerpo. No tienen una especialización dedicada por entero al lanzamiento de hechizos, pero sí que cuentan con facultades ofensivas que pueden utilizar a distancia.

Muy pocas razas disfrutan de la afinidad con la Luz necesaria para convertirse en paladín.



Ventajas Raciales

ALIANZA	
RAZA	**NOTAS**
Draenei	Presencia heroica otorga a los draenei un aumento del 1% en la probabilidad de golpe crítico, lo cual favorece las especializaciones de Reprensión y Protección en todas las circunstancias. Ofrenda de los naaru sana al draenei o a cualquier aliado. Los draenei sufren menos daño de las Sombras.
Enano	Forma de piedra es excelente ya que elimina todos los efectos de veneno, enfermedad y sangrado, y aumenta la armadura. Especialización en mazas proporciona un aumento de pericia con mazas de una y de dos manos. Los enanos sufren menos daño de Escarcha.
Humano	Sálvese quien pueda elimina los efectos que provocan la pérdida de control del personaje y de reducción de movimiento, lo cual es muy ventajoso para JcJ. Especialización en espada y maza proporciona pericia con espadas y mazas de una mano y de dos manos. El espíritu humano aumenta un 3% el espíritu.

HORDA	
RAZA	**NOTAS**
Elfo de sangre	La facultad racial distintiva de los elfos de sangre, Torrente Arcano, proporciona maná y silencio de área de efecto. El primer efecto es útil en situaciones comprometidas de maná y el segundo es genial para JcJ y para ciertos encuentros JcE. Los elfos de sangre sufren menos daño Arcano.
Tauren	Pisotón de guerra provoca aturdimiento (AdE) cuerpo a cuerpo, y Robustez aumenta un 5% la salud base. Resistencia a la Naturaleza aumenta la facultad de los tauren de soportar los efectos dañinos de la Naturaleza.

Opciones de equipo

TIPO DE ARMADURA	ESCUDO
Malla hasta nivel 40, después placas.	Sí

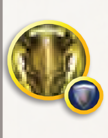
ARMAS DISPONIBLES	
ARMA DE 1 MANO	**ARMA DE 2 MANOS**
Hachas	Hachas
Mazas	Mazas
Espadas	Armas de asta
	Espadas

Especializaciones

En el nivel 10, los paladines deben escoger una de las siguientes especializaciones: Sagrado, Protección o Reprensión.



Los paladines Sagrado son sanadores expertos. Consiguen su mejor trabajo cuando pueden concentrarse en mantener vivos a dos aliados a la vez. Son sanadores resistentes gracias a su armadura de placas y al uso de escudo.



Los paladines Protección son realmente difíciles de matar, por lo que son unos tanques extraordinarios. Tras consagrar el suelo que pisan, los paladines Protección realizan un gran trabajo a la hora de mantener la atención de múltiples enemigos al mismo tiempo, lo que permite que otros miembros del grupo lleven a cabo su misión sin interrupciones.



Los paladines Reprensión utilizan armas de dos manos para infligir daño a corta distancia. Como paladín Reprensión no te verás superado por una gran cantidad de facultades, lo que te permitirá dominar la clase en menos tiempo del que necesitarías para dominar cualquier otra.

Facultades características de clase

PODER SAGRADO

Aparte del maná, los paladines tienen un recurso denominado Poder Sagrado, que se genera con ciertas facultades y se consume con otras.



Las facultades que generan este recurso (como por ejemplo, Golpe de cruzado) lo generan de uno en uno en su forma básica, pero otras facultades del paladín aplican un beneficio a esta generación de modo que puedas obtener más de una carga a la vez.

Las facultades que consumen Poder Sagrado pueden gastar hasta tres cargas de una vez, lo cual es el valor máximo de base. La facultad pasiva Convicción infinita, disponible para todos los paladines que quieran aprenderla a niveles altos, te permite acumular hasta cinco cargas al mismo tiempo. Incluso con esta pasiva, las facultades consumirán como mucho tres cargas a la vez. La efectividad de una facultad viene determinada por la cantidad de Poder Sagrado que consume.

En el cómputo global, es uno de los recursos secundarios más sencillos de manejar, pero no lo descuides, ya que las facultades que lo consumen son cruciales para las tres especializaciones.

SELLOS

Antes, los paladines tenían varias facultades permanentes denominadas Auras. Estas tienen ahora otros usos y en la barra de acción se han sustituido por sellos. Los sellos son beneficios Sagrados que se aplican los paladines a sí mismos y que proporcionan grandes ventajas a todas las especializaciones en función de la situación.

Aprenderás tu primer hechizo de sello ya en el nivel 3; más tarde lo reemplazarás por una versión más potente del mismo. En el nivel más alto, tendrás un total de tres sellos, o cuatro, en caso de que seas un paladín Reprensión.

SELLO	ESPECIALIZACIÓN IDÓNEA	MEJOR PARA...
Sello de orden	Reprensión y Protección	Niveles iniciales. Se sustituye por Sello de Verdad en el nivel 24
Sello de Verdad	Reprensión y Protección	Hacer de tanque o infligir daño a un único enemigo que sobrevivirá el tiempo suficiente para conseguir 5 acumulaciones del efecto
Sello de Rectitud	Reprensión y Protección	Infligir daño a varios enemigos que están muy juntos
Sello de Perspicacia	Sagrado y Protección	Sanar y recuperar maná mediante ataques básicos cuerpo a cuerpo cuando sea posible y en situaciones en las que la supervivencia sea crucial para Protección.
Sello de Justicia (Reprensión)	Reprensión	Ralentizar a enemigos, lo que te permitirá permanecer a distancia cuerpo a cuerpo.





Juego como paladín Sagrado

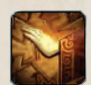
Los paladines Sagrado son maestros en el uso de hechizos de sanación que utilizan la Luz para proporcionar alivio a las heridas que sufren los aliados. Antes, los paladines Sagrado solían especializarse en hechizos de un solo objetivo y utilizaban sobre todo sanaciones con tiempo de lanzamiento. Pero esto ha cambiado, ya que ahora los paladines son grandes sanadores de área de efecto y pueden utilizar Choque Sagrado, Palabra de gloria y Luz del alba en movimiento.



SANACIÓN

La sanación del paladín puede ser muy efectiva en todo tipo de situaciones.
Al igual que ocurre con otras especializaciones, el uso eficaz del Poder Sagrado marca la diferencia entre quedarte sin maná o mantener a tu grupo con vida.
En el caso de Sagrado, los dos hechizos que consumen Poder Sagrado son Palabra de gloria y Luz del alba, que proporcionan rápidas sanaciones de objetivo único o de AdE (respectivamente) sin coste alguno de maná.

SITUACIÓN	UTILIZA...
Un aliado necesita sanación inmediata	Dependiendo de la cantidad de sanación necesaria, utiliza Choque Sagrado o Destello de luz. En caso de emergencia, utiliza Imposición de manos, pero ten en cuenta el largo tiempo de reutilización
Sanar a un objetivo único que no está en peligro inminente	Lo ideal sería utiliza Luz sagrada tan a menudo como sea posible. Si el objetivo está sufriendo demasiado daño, cambia a Luz divina
Todo el mundo está sano, pero sabes que se avecina daño	Sigue usando Choque Sagrado para acumular algo de Poder Sagrado, que más tarde podrás utilizar con Luz del alba o Palabra de gloria. Si tienes tiempo, enfréntate a un enemigo cuerpo a cuerpo para regenerar maná mediante Sello de Perspicacia
Gran cantidad de daño de área de efecto sufrido	Utiliza Radiancia Sagrada para sanar a tus aliados y proporcionarte Poder Sagrado. Cuando tengas tres cargas, utiliza Luz del alba



Maestría: Sanación iluminada

Permite que tus hechizos de sanación directa coloquen un escudo de absorción en tu objetivo por valor de un porcentaje que varía en función de tu maestría y dura 15 segundos.

LLEGAR A NIVEL 85

Los paladines Sagrado son probablemente los más lentos a la hora de subir de nivel, por lo que tal vez te convenga cambiar a Reprensión para liquidar enemigos más rápidamente. La doble especialización te permite mantener Sagrado como especialización secundaria si quieres utilizarla en mazmorras.

JUEGO EN GRUPO

Al igual que para el resto de sanadores, tu objetivo consiste en mantener a tu grupo con vida. Y para conseguirlo, debes conservar maná y utilizar las sanaciones adecuadas en el momento oportuno. Técnicamente, podrías utilizar Destello de Luz una y otra vez. Pero pronto comprobarás que si lo haces, consumirás rápidamente todo tu maná, por lo que te quedarías sin recursos para el resto de la batalla.
Si esto ocurre, utiliza Luz Sagrada con tanta frecuencia como te lo permitan tus reservas de maná.

La utilización de Súplica divina es un arte que dominarás cuando lleves bastante tiempo jugando como paladín Sagrado. No existe un momento perfecto en el que usarlo. Teniendo en cuenta que disminuirá a la mitad tu capacidad de sanación, tienes que asegurarte de que puedes asumir ese riesgo y calcular hasta qué punto necesitas absolutamente el maná. Por norma general, el momento en que más provecho le sacarás será durante una disminución del daño sufrido, ya que podrás seguir utilizando Luz Sagrada y mantener al grupo con vida.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Los paladines pueden proporcionar el beneficio de estadísticas con Bendición de reyes o el beneficio de maestría con Bendición de poderío.

Juego como paladín Protección

Protección es una especialización de tanque que comparte el nombre con el árbol de tanque del guerrero (¡pero no deben confundirse!). Al igual que los guerreros, los paladines Protección son auténticas fuerzas de la naturaleza: ataviados con placas, y capaces de utilizar escudos para defenderse a sí mismos y a sus aliados de ataques enemigos. Al igual que ocurre con otras especializaciones de paladín, los tanques utilizan tanto el maná como el Poder Sagrado para aumentar su efectividad.





Maestría: Baluarte divino

Aumenta la reducción de daño de Escudo del honrado, mejora Bastión de gloria y aumenta la probabilidad de bloquear en un porcentaje que varía en función de la maestría.

LLEGAR A NIVEL 85

Para ser tanques, los paladines Protección son relativamente rápidos a la hora de subir de nivel, pero nunca serán tan rápidos como un paladín Reprensión. Ejecuta tu rotación estándar y asegúrate de utilizar tus hechizos más potentes (especialmente los de aumento de daño) con frecuencia.

Por lo que respecta a los talentos, Largo brazo de la ley proporciona el mayor beneficio para subir de nivel si usas Sentencia a menudo, especialmente como táctica inicial. Escudo Sagrado también es genial para subir de nivel, ya que anulará el daño constante y ligero que realizan la mayoría de los monstruos normales. Y por último, Cólera santificada resulta estupendo si se acompaña de Largo brazo de la ley, ya que te permitirá utilizar tu sprint corto con mucha más frecuencia para ser Protección.

ROTACIÓN BÁSICA

Los paladines Protección son como cualquier otro tanque en lo referente a recursos: sus facultades defensivas clave no tienen largos tiempos de reutilización, pero consumen Poder Sagrado, que es vital para la supervivencia. Intenta compaginar estas facultades con grandes cantidades de daño para ayudar a tus sanadores.

- Utiliza Escudo de vengador como primera acción y vuelve a usarlo siempre que te sea posible.
- Utiliza Sentencia siempre que esté disponible.
- Utiliza Golpe de cruzado durante el tiempo de reutilización de Sentencia.
- Utiliza Consagración siempre que esté disponible.
- Cuando tengas 3 cargas de Poder Sagrado, utiliza Palabra de gloria si tienes cinco acumulaciones de Bastión de gloria, tienes poca salud o el daño sufrido es mágico.
- Utiliza Cólera Sagrada cuando todo lo demás esté en tiempo de reutilización.
- Utiliza Escudo del honrado cuando tengas 3 cargas de Poder Sagrado, en función del daño sufrido.

JUEGO EN GRUPO

La función de tanque representa una gran responsabilidad frente al equipo, así que asegúrate de que tu equipo está a la altura del contenido al que os vais a enfrentar.

Al igual que para otros tanques, tu misión principal consiste en conseguir que los enemigos te ataquen a ti y no a los demás miembros del grupo sin morir en el intento. Dicho esto, Protección consiste en gestionar el maná y el Poder Sagrado, y en utilizar potentes hechizos defensivos en situaciones críticas. Ten en cuenta que Escudo del honrado es diferente a la mayoría de hechizos que consumen Poder Sagrado, ya que no aumenta en función de la cantidad de Poder Sagrado que tienes. En vez de eso, consume siempre tres cargas y proporciona una potente mitigación del daño.

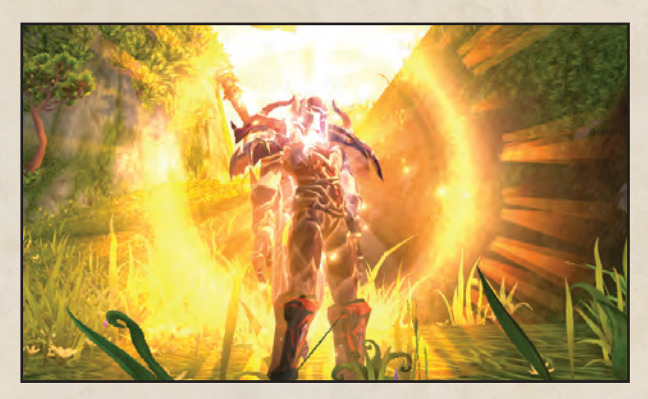
En caso de emergencia, usa tus hechizos más potentes, aunque tengan tiempo de reutilización, para sobrevivir a fuertes ataques. No dudes a la hora de utilizar Imposición de manos contigo mismo en caso de que la situación se ponga peligrosa.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Los paladines pueden proporcionar el beneficio de estadísticas con Bendición de reyes o el beneficio de maestría con Bendición de poderío. Los paladines Protección también aplican el perjuicio de golpes debilitados con Martillo del honrado.

 Juego como paladín Reprensión

Como su propio nombre indica, los paladines Reprensión utilizan el poder de la Luz para infligir venganza contra sus enemigos. Es la única especialización de paladín orientada al DPS, y se especializa en el uso de armas de dos manos cuerpo a cuerpo. Comparte gran cantidad de facultades con los paladines Protección, pero varias de sus habilidades pasivas los hacen completamente diferentes en el modo de juego.





Maestría: Mano de Luz

Permite que tus facultades Golpe de cruzado, Martillo del honrado, Martillo de cólera, Veredicto del templario y Tormenta divina inflijan daño Sagrado adicional en función de tu maestría.

LLEGAR A NIVEL 85

Reprensión es la especialización de paladín más rápida a la hora de subir de nivel, ya que inflige más daño y transforma su Poder Sagrado en muertes rápidas.
La rotación básica será suficiente para la mayoría de enemigos, pero recuerda utilizar tus hechizos más potentes con frecuencia, ya que aumentarán tu efectividad (en especial, Cólera vengativa o su versión mejorada).

Por lo que respecta a los talentos, Largo brazo de la ley proporciona el mayor beneficio para subir de nivel si usas Sentencia a menudo, especialmente como táctica inicial. Escudo Sagrado también es genial para subir de nivel, ya que anulará el daño constante y ligero que realizan la mayoría de los monstruos normales.
Y por último, Cólera santificada resulta estupendo si se acompaña de Largo brazo de la ley, ya que te permitirá utilizar tu sprint corto con mucha más frecuencia para ser Reprensión.

ROTACIÓN BÁSICA

El factor más importante como paladín Reprensión es Inquisición, que proporciona un drástico incremento del daño mientras el beneficio está presente. Por lo general te interesa acumular las 3 cargas de Poder Sagrado para conseguir la mayor duración posible, pero piensa en usar menos si prevés que la batalla no durará mucho, o en caso de que necesites la sanación de Palabra de gloria.

- Utiliza Sentencia siempre que esté disponible.
- Utiliza Golpe de cruzado siempre que esté disponible.
- Utiliza Exorcismo siempre que esté disponible.
- Utiliza Inquisición si tienes 3 cargas de Poder Sagrado y el beneficio está a punto de terminar.
- Utiliza Veredicto del templario si tienes 3 cargas de Poder Sagrado e Inquisición activa.
- Utiliza Martillo de cólera si tu objetivo está por debajo del 20% de salud.

JUEGO EN GRUPO

Ejecuta tu rotación estándar con enemigos individuales, utilizando también tus hechizos potentes de aumento de DPS siempre que quieras. Pero asegúrate de no atraer amenaza (esto es especialmente importante para todas las clases cuerpo a cuerpo, ya que atraen agro del tanque con más facilidad debido a la distancia). Si te encuentras ante varios enemigos cercanos entre sí, debes utilizar Tormenta divina, pero asegúrate de que Inquisición está activo. Cambia tus sellos en función de la situación, aunque para combates en grupo la mayor parte del tiempo te interesará utilizar Sello de Verdad. Si atraes agro o tu tanque muere, podrás sobrevivir utilizando Escudo divino, o salvar a miembros del grupo mediante el uso de hechizos de Mano si los compaginas con la provocación de Expiación. Al llevar armadura de placas, es más probable que tu supervivencia sea mayor que la de tus compañeros de grupo.

Recuerda mantener activos tus hechizos de Bendición en los miembros de tu grupo si nadie más es capaz de proporcionar los beneficios que proporcionan.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Los paladines pueden proporcionar el beneficio de estadísticas con Bendición de reyes o el beneficio de maestría con Bendición de poderío. Los paladines Reprensión utilizan Martillo del honrado para infligir el perjuicio de golpes debilitados en los objetivos, al mismo tiempo que Sentencias del audaz aplica el perjuicio de vulnerabilidad física.



SACERDOTE



RESUMEN

Los sacerdotes dominan el poder de la magia Sagrada y de la magia de las Sombras. Los sacerdotes son sanadores muy versátiles, ya que cuentan con muchos hechizos instantáneos que pueden salvar a los miembros del grupo de una muerte cierta. También son la única clase con dos especializaciones de sanación distintas, ambas con estilos de juego muy diferentes y cada una de ellas excelentes en la restauración o la prevención de ciertos tipos de daño.

Aunque pueda parecer una clase simplemente de sanación, los sacerdotes también son capaces de usar muchos hechizos para infligir daño tanto de forma directa como en el tiempo. Más allá de sanar e infligir daño, los sacerdotes cuentan con una amplia gama de hechizos de utilidad, como Disipación en masa, Salto de fe, Himno de esperanza, Encadenar no-muerto, Levitar y Visión mental.

Ventajas raciales

ALIANZA	
RAZA	**NOTAS**
Draenei	Presencia heroica otorga a los draenei un aumento del 1% en la probabilidad de golpe crítico. Ofrenda de los naaru sana al draenei o a cualquier aliado. Los draenei sufren un 1% menos de daño de las Sombras.
Enano	Forma de piedra es excelente para JcJ y para JcE, ya que elimina todos los efectos de veneno, enfermedad y sangrado, y reduce un 10% el daño sufrido. Los enanos sufren un 1% menos de daño de Escarcha.
Gnomo	Artista del escape aumenta la capacidad de evadir efectos de ralentización o frenado, lo que lo hace ideal para JcJ. Mente expansiva aumenta un 5% las reservas de maná. Los gnomos sufren un 1% menos de daño Arcano.
Humano	Sálvese quien pueda elimina los efectos que provocan reducción de movimiento y pérdida de control del personaje, lo cual es estupendo tanto para JcJ como para JcE. El espíritu humano aumenta un 3% el espíritu.
Elfo de la noche	Los elfos de la noche tienen un 2% menos de probabilidad de ser alcanzados por ataques físicos y sufren un 1% menos de daño de Naturaleza. Fusión de las Sombras hace que el elfo de la noche se vuelva invisible mientras permanezca inmóvil, además cancela los hechizos que se lanzan contra él.
Huargen	Con Saña, los huargen obtienen un aumento del 1% en golpe crítico. Huida oscura aumenta la velocidad de movimiento de forma temporal. Los huargen sufren un 1% menos de daño de las Sombras y de la Naturaleza.

HORDA	
RAZA	**NOTAS**
Elfo de sangre	La facultad racial distintiva de los elfos de sangre, Torrente Arcano, proporciona maná y silencio de área de efecto. El primer efecto es útil en situaciones comprometidas de maná y el segundo es genial para JcJ y para ciertos encuentros JcE. Los elfos de sangre sufren un 1% menos daño Arcano.
Goblin	Salto con cohete es una estupenda herramienta de movilidad, lo que permite a los sacerdotes mantenerse a distancia. Los goblins disfrutan de un aumento del 1% de celeridad con El tiempo es oro. Tromba de cohetes es otra fuente de daño para los goblins.
Tauren	Los tauren sufren un 1% menos de daño de Naturaleza. Pisotón de guerra provoca aturdimiento (AdE) cuerpo a cuerpo, y Robustez aumenta un 5% la salud base.
Trol	Rabiar proporciona un aumento temporal de la velocidad de ataque. La marcha vudú reduce de forma pasiva la duración de los efectos de reducción de movimiento. Los trols regeneran salud más rápidamente que otras razas y un 10% de la regeneración de la salud total puede continuar durante el combate.
No-muerto	Los no-muertos están más preparados para JcJ ya que pueden evitar los efectos de Embelesar, Miedo y Dormir con Voluntad de los Renegados. Su facultad racial pasiva, Toque de la tumba, drena vida y también proporciona un modesto aumento de DPS en cualquier situación. Los no-muertos sufren un 1% menos daño de las Sombras.

PANDAREN	
RAZA	**NOTAS**
Pandaren	Epicúreo duplica los bonus de estadísticas por estar Bien alimentado. Palma fulminante actúa como una forma breve de control de masas.

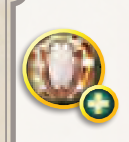
Opciones de equipo

TIPO DE ARMADURA	ESCUDO
Tela	No

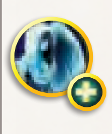
ARMAS DISPONIBLES	
ARMA DE 1 MANO	**ARMA DE 2 MANOS**
Dagas	Bastones
Mazas	
Varitas	

Especializaciones

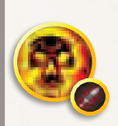
En el nivel 10, los sacerdotes deben escoger una de las siguientes especializaciones: Disciplina, Sagrado o Sombras.



Los sacerdotes Disciplina equilibran su sanación con el lanzamiento de hechizos. No se trata de una línea DPS, pero cuenta con varios efectos que mitigan el daño, protegen al sacerdote y a sus aliados o mejoran el lanzamiento de hechizos (tanto de daño como de sanación).



Los sacerdotes Sagrado son los sanadores de los sanadores. Su objetivo consiste en sanar bien en cualquier circunstancia. Más allá de Chakra: Condena, prácticamente carecen de fuerza defensiva, pero ese no es el objetivo de los sacerdotes Sagrado. ¡Los sacerdotes Sagrado están tan especializados en la sanación, que hasta consiguen seguir sanando después de morir!



Los sacerdotes Sombras difieren radicalmente de los otros dos árboles de sacerdotes. Sombras es ideal para jugar solo, y los sacerdotes de esta especialización pueden disfrutar ampliamente de atormentar a sus enemigos antes de matarlos.

Facultades características de clase

VARIEDAD DE SANACIÓN

Los sacerdotes son sanadores extremadamente versátiles, ya que cuentan con un enorme arsenal de sanaciones. La sanación de los sacerdotes puede reducirse a cuatro sanaciones principales: Rezo de sanación, Sanación relámpago, Sanar y Sanación superior. Debes elegir la sanación adecuada para la situación concreta. Por ejemplo, en una situación en la que un miembro del grupo está sufriendo daño rápidamente, es posible que no tengas tiempo de lanzar Sanación superior, por lo que tendrás que emplear Sanación relámpago. De todos modos, siempre que sea posible, opta por las sanaciones más lentas como Sanación superior o Sanar, ya que conservarás más maná a largo plazo.

Otras sanaciones que pueden emplearse en función de la situación son: Rezo de alivio y Renovar, que alivian la necesidad de pequeñas sanaciones en grupo y que son relativamente eficientes si se tiene en cuenta su coste de maná.

Otras sanaciones más específicas se basan en la especialización de sanación que elijas. Por ejemplo, Disciplina tiene Penitencia, que resulta fenomenal para sanar rápidamente a objetivos únicos; Sagrado cuenta con Círculo de sanación, que funciona perfectamente para sanar de forma instantánea a todo un grupo.
En definitiva, los hechizos que elijas para sanar, determinarán la velocidad con la que consumes tu maná.

PREVENCIÓN DE DAÑO

Piensa en la prevención de daño como sanación proactiva. Le aplicas una defensa a tu objetivo que reducirá la cantidad de salud que tendrás que restaurar más adelante. La herramienta principal para este tipo de actuaciones es Palabra de poder: escudo, que absorbe cierta cantidad de daño en función del nivel del sacerdote y de su poder con hechizos. Además, evita el retroceso de hechizos mientras el escudo esté activo. Los sacerdotes Disciplina en particular son expertos en el manejo de Palabra de poder: escudo, gracias a sus facultades pasivas como Maestría: Disciplina de escudos, que aumentan la cantidad de daño absorbido. Palabra de poder: escudo es una herramienta valiosísima para cualquier sacerdote. Puede utilizarse tanto de forma proactiva como reactiva. Te salvará la vida más de una vez cuando las cosas se pongan feas. Dado que Palabra de poder: escudo no es un hechizo Sagrado, puede usarse mientras se está en Forma de las Sombras.

Otra herramienta excepcional es Salto de fe, un hechizo que (con un considerable tiempo de reutilización) atrae a un miembro del grupo hacia el sacerdote que lo lanza. Salto de fe puede resultar de un valor incalculable en los encuentros en que un miembro del grupo necesita estar en cierto lugar (o lejos de otro) de forma instantánea. En los encuentros con jefes, este hechizo es realmente útil cuando un jugador (generalmente el tanque) es el objetivo de un hechizo del jefe y necesita escapar rápidamente. En JcJ, toda facultad que permita alejarse rápidamente del peligro resulta impagable.

DOMINAR MENTE

Uno de los hechizos más interesantes que tienen a su disposición los sacerdotes es Dominar mente. Este talento de nivel 15 hace que un objetivo humanoide (jugador o PNJ) quede bajo el control del sacerdote durante un corto periodo de tiempo. Mientras controla al humanoide, el sacerdote no puede utilizar sus propias facultades; en vez de eso, la barra del sacerdote cambia y en ella aparecen algunas de las facultades clave del humanoide. Dominar mente puede desactivarse en cualquier momento cancelando el beneficio o utilizando una facultad del sacerdote que no forme parte de la barra de acción del objetivo (como por ejemplo una de las barras laterales).

Los usos de Dominar mente dependen del jugador que lo lanza. Generalmente, este hechizo se usa sobre todo en situaciones de JcJ, en las que el jugador no tiene que sanar a sus compañeros de equipo, por lo que prefiere controlar a un enemigo para reducir el daño o impedir la sanación. En el caso de las mazmorras, se puede usar Dominar mente para reducir el número de enemigos en grandes grupos de humanoides: solo tienes que lanzar Dominar mente al enemigo más cercano y los demás lo atacarán como si fuese tu esbirro. Otro uso de Dominar mente es lanzar beneficios a tu grupo que solo pueden lanzar criaturas enemigas. Sin embargo, estos solo suelen durar un periodo breve, por lo que es mejor usarlos en la misma área en la que se encontró a la criatura. Este hechizo también tiene posibilidades divertidas, como sanar o mejorar a la facción rival (la Alianza o la Horda).



 Juego como sacerdote Disciplina



Disciplina es una de las especializaciones de sanación del sacerdote. Se especializa en la restauración en movimiento, el lanzamiento ágil de hechizos, las facultades defensivas y, tal vez lo más importante, la prevención del daño. Disciplina consiste principalmente en el lanzamiento instantáneo o rápido de hechizos, lo que permite al sacerdote moverse constantemente. Los sacerdotes Disciplina no son menos mortíferos que los Sagrados, pero son más lentos a la hora de matar que los sacerdotes Sombras, por lo que es una especialización aceptable para subir de nivel siempre que seas paciente.

Los sacerdotes Disciplina no cuentan con la agresión salvaje de los sacerdotes Sombras. Penitencia es un hechizo de largo alcance que daña a enemigos o sana a aliados. Únicamente los sacerdotes Disciplina tienen Palabra de poder: barrera, una facultad que protege toda un área.



Maestría: Disciplina de escudos

Aumenta la potencia de todos tus hechizos de absorción de daño y toda tu sanación. Cada punto de maestría aumenta la potencia de absorción y sanación.

LLEGAR A NIVEL 85

Disciplina no es la opción más rápida para subir de nivel dentro de los sacerdotes, pero es bastante decente si se compara con otras especializaciones de sanación de otras clases. No hace falta decir que los sacerdotes Disciplina son resistentes; gracias al beneficio que les proporciona Palabra de poder: escudo, es posible que no necesiten ninguna otra sanación (o más bien prevención de daño en este caso) para subir de nivel.

A niveles más bajos, Punición y Palabra de las Sombras: dolor serán tus amigos más fieles. Más adelante, podrás usar Penitencia y Fuego Sagrado para infligir más daño. Mantén Palabra de poder: escudo activa en ti si fuese necesario para impedir interrupciones o retardos, especialmente en el caso de hechizos canalizados. A nivel 38, los sacerdotes Disciplina aprenden Contrición que supone un beneficio para mantener tu salud alta mientras infliges daño.

Por lo que respecta a los talentos, piensa en elegir Tentáculos del vacío (para ganar distancia respecto a los monstruos), Cuerpo y mente (para aumentar la velocidad) y Palabra de poder: consuelo si tienes problemas de maná.

SANACIÓN

Disciplina es uno de los árboles de sanación más importantes, ya que proporciona una increíble prevención del daño (mediante la pasiva Égida divina) y sanación de un objetivo individual.

SITUACIÓN	UTILIZA...
Un aliado necesita sanación inmediata	Palabra de poder: escudo, o Sanación relámpago si no está disponible
Sanar a un objetivo único que no está en peligro inminente	Penitencia cuando no esté en tiempo de reutilización, Sanar o Sanación superior en función del daño sufrido
Todo el mundo está sano pero sabes que se avecina daño	Palabra de poder: escudo y Rezo de alivio
Gran cantidad de daño de área de efecto sufrido	Palabra de poder: barrera y Rezo de sanación



JUEGO EN GRUPO

El estilo de sanación de Disciplina es ligeramente menos sencillo que el de otras clases, pero es muy divertido. En lugar de sanar el daño, la idea es prevenirlo en la medida de lo posible, y después sanar lo que no se haya podido evitar. La herramienta principal para esto, como es lógico, es Palabra de poder: escudo. Si te fijas en las pasivas de Disciplina, descubrirás que muchas de ellas mejoran los efectos de Palabra de poder: escudo. Para ser un sanador Disciplina eficaz, tienes que ser capaz de predecir qué miembros del grupo van a sufrir daño, para después utilizar Palabra de poder: escudo con ellos. El tanque del grupo además necesitará sanación adicional con frecuencia, para lo que puedes utilizar Penitencia. Sanción relámpago también es una herramienta muy valiosa en caso de que Penitencia esté todavía en su tiempo de reutilización y uno de los miembros del grupo necesite sanación con urgencia. Supresión de dolor sirve para reducir significativamente el daño sufrido por un objetivo aliado. Y finalmente, Palabra de poder: barrera es un hechizo estupendo para situaciones en las que el grupo está sufriendo daño de área de efecto potente.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Los sacerdotes Disciplina proporcionan el beneficio de aguante con Palabra de poder: entereza.

JUEGO COMO SACERDOTE SAGRADO

Los sacerdotes Sagrado son expertos en proporcionar una gran cantidad de sanación pura, en la sanación de área de efecto (AdE) y en la sanación en el tiempo (SeT). Debido a que el árbol de Sagrado mejora las sanaciones de AdE e introduce una nueva (Círculo de sanación), resulta una aportación muy útil en encuentros con grandes cantidades de daño de área de efecto. Los sacerdotes Sagrado también pueden ser sanadores exclusivos del tanque, ya que sus sanaciones de objetivo único pueden ser formidables y eficientes en el consumo de maná.

Los sacerdotes Sagrado pueden crear Pozos de Luz en los que la gente puede sanarse incluso en mitad de la batalla. Como sanador principal en un grupo o banda, resulta muy útil que Espíritu redentor permita al sacerdote Sagrado seguir sanado un cierto tiempo tras su muerte. Espíritu guardián es un beneficio de protección único de los sacerdotes Sagrado que aumenta la sanación recibida por el objetivo y que puede salvarlo de un golpe de gracia si fuese necesario.





Maestría: Eco de Luz

Tus hechizos de sanación directa sanan un 10% más durante 6 segundos. Cada punto de maestría proporciona sanación adicional durante 6 segundos.

LLEGAR A NIVEL 85

Ahora Sagrado es una especialización viable para subir de nivel. Con Evangelización y los cambios realizados en Chakra: Condena, los sacerdotes Sagrado son capaces de realizar gran cantidad de daño por muy poco maná. Equipados con talentos como Oleada de Luz (para obtener Sanaciones relámpago sin coste) e Infusión de poder (para más ráfagas), los sacerdotes Sagrado son comparables a Disciplina en velocidad de subida de nivel, mientras que Sombras es el más rápido de los tres.

SANACIÓN

SITUACIÓN	UTILIZA...
Un aliado necesita sanación inmediata	Palabra Sagrada: Serenidad si está disponible, Sanación relámpago en caso contrario. Si es muy probable que el objetivo muera, usa Espíritu guardián
Sanar a un objetivo único que no está en peligro inminente	Sanar o Sanación superior dependiendo del daño sufrido. Sanación conjunta si tú también necesitas sanación
Todo el mundo está sano, pero sabes que se avecina daño	Rezo de alivio y Renovar
Gran cantidad de daño de área de efecto sufrido	Círculo de sanación y Rezo de sanación

CHAKRA

La sanación de los sacerdotes Sagrado es probablemente la que cuenta con más herramientas, dentro de las clases de sanación, lo que los hace realmente versátiles. Los tres diferentes hechizos de Chakra funcionan de forma similar a las actitudes, que proporcionan beneficios importantes a diferentes estilos de juego. Cada hechizo se adapta de forma idónea a diferentes situaciones.

Los Chakras tienen un tiempo de reutilización de 30 segundos, por lo que no puedes cambiar constantemente de la sanación individual a la de área de efecto, por ejemplo. Pero el tiempo de reutilización es lo bastante corto como para que consigas adaptarte al tipo de daño sufrido varias veces a lo largo de un encuentro.

NOMBRE	DESCRIPCIÓN	IDÓNEO PARA...
Chakra: Chastise	Aumenta un 50% el daño infligido con tus hechizos Sagrados y de las Sombras; proporciona un 10% de probabilidad de que Punición reinicie el tiempo de reutilización de Palabra Sagrada: Condena; reduce un 90% el consumo de maná de Punición y Fuego Sagrado, y transforma tu hechizo Palabra Sagrada en Palabra Sagrada: Condena. Palabra Sagrada: Condena Castiga a los objetivos de daño Sagrado y los desorienta durante 3 segundos. Tiene un tiempo de reutilización de 30 segundos.	Aumentar el daño infligido
Chakra: Santuario	Aumenta un 25% la sanación realizada con tus hechizos de sanación de área de efecto, reduce 2 segundos el tiempo de reutilización de Círculo de sanación y transforma tu Palabra Sagrada: Condena en Palabra Sagrada: Santuario. Palabra Sagrada: Santuario Bendice el terreno con Luz divina, por lo que sana a todo el que esté a su alrededor cada 2 segundos y durante 30 segundos. Tan solo puede haber un Santuario activo al mismo tiempo. Tiene 40 segundos de tiempo de reutilización.	Sanación de AdE
Chakra: Serenidad	Aumenta un 25% la sanación realizada con tus hechizos de sanación de objetivo único, provoca que se reinicie la duración de Renovar en el objetivo y transforma tu Palabra Sagrada: Condena en Palabra Sagrada: Serenidad. Palabra Sagrada: Serenidad Sana al objetivo de forma instantánea y aumenta un 25% la probabilidad de efecto crítico de tus hechizos de sanación en el objetivo durante 6 segundos. Tiene un tiempo de reutilización de 15 segundos.	Sanación de objetivo único

JUEGO EN GRUPO

Al ser uno de los sanadores más versátiles que existen, los sacerdotes Sagrado pueden jugarse de muy diferentes maneras en grupo. La clave está siempre en alcanzar el equilibrio y en adaptarse a los diferentes encuentros. Para los más novatos será más fácil utilizar las tres sanaciones principales (Sanación relámpago, Sanar y Sanación superior) directamente, pero si se pretende obtener la máxima eficiencia en el consumo de maná, es mejor sacar partido a todo el repertorio de hechizos y facultades del sacerdote Sagrado.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

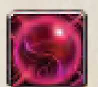
Los sacerdotes Sagrado proporcionan el beneficio de aguante con Palabra de poder: entereza.

 Juego como sacerdote Sombras

Sombras es la especialización principal del sacerdote en DPS. Como otros taumaturgos, los sacerdotes Sombras prefieren mantenerse a distancia, sobre todo si tenemos en cuenta que Tortura mental, uno de los principales hechizos de las Sombras, está canalizado y tiene retardo. Los sacerdotes Sombras disfrutan del aumento de daño y de la supervivencia, así como de la reducción del tiempo de inactividad gracias a múltiples facultades que generan maná, como es el caso de Toque vampírico, Dispersión, Maligno de las Sombras e Himno de esperanza. Debido a que pueden lanzar algunos hechizos de sanación (y a la sanación pasiva de Peste devoradora), los sacerdotes Sombras son razonablemente resistentes en solitario.

Los sacerdotes Sombras pueden tener problemas de maná si pasan demasiado tiempo sanando o lanzando hechizos de daño en el tiempo a muchos objetivos. Para reducir la tensión por falta de maná, lo mejor es utilizar Maligno de las Sombras al principio de la batalla para beneficiarte por completo de la generación de maná. Si, en vez del tanque, eres tú el que capta la atención de un monstruo, utiliza Desvanecerse para darle tiempo a recuperar el liderazgo en amenaza.





Maestría: Eco sombrío

Proporciona una probabilidad de que tus hechizos de daño de las Sombras periódico inflijan daño dos veces, cada vez que lo hacen.

LLEGAR A NIVEL 85

Sombras es la especialización de sacerdote más rápida a la hora de subir de nivel. Pero ten en cuenta que algunas facultades de alto nivel y algunas pasivas mejoran significativamente la capacidad de juego en solitario del sacerdote Sombras. Lo cual quiere decir que tal vez tengas tiempos de inactividad en los niveles iniciales, por lo que si atraes por accidente la atención de muchos enemigos, acabarás mal.

Dicho esto, matar enemigos cuando juegas de forma individual es relativamente sencillo: lanza tus hechizos de daño en el tiempo (puedes saltarte Palabra de las Sombras: dolor si crees que el monstruo no vivirá lo suficiente como para que merezca la pena lanzarlo. Lo que sí te interesará lanzar de todos modos es Toque vampírico), después utiliza Explosión mental y Tortura mental. Si consigues 3 Orbes de las Sombras mientras te enfrentas a un enemigo (y lo conseguirás con frecuencia), espera a utilizar Peste devoradora con el siguiente enemigo, ya que la proporción de daño en el tiempo es significativa y te sana. Recuerda que también tienes algunas herramientas de supervivencia y sanación a tu disposición, como Dispersión, Sanación relámpago y Palabra de poder: escudo. La última es mejor usarla con hechizos Sagrados, ya que te sacará de la Forma de las Sombras.

Dado que los hechizos de daño en el tiempo continúan cuando el enemigo está asustado, plantéate hacerte con el talento Maligno psíquico, y usar Alarido psíquico con varios enemigos.

ROTACIÓN BÁSICA

En su formato más sencillo, la rotación del árbol de Sombras consiste en mantener activos los hechizos de daño en el tiempo, y después utilizar otras facultades en función de la situación:

- Aplica/restablece Palabra de las Sombras: dolor.
- Aplica/restablece Toque vampírico.
- Si está disponible, utiliza Explosión mental.
- Si tienes 3 Orbes de las Sombras, utiliza Peste devoradora.
- Si el objetivo tiene menos del 20% de salud, utiliza Palabra de las Sombras: muerte.
- Utiliza Tortura mental.

JUEGO EN GRUPO

Ejecuta tu rotación básica contra objetivos individuales, y recuerda utilizar otras facultades según las vayas necesitando. Si el grupo necesita gran cantidad de sanación y el sanador no parece dar abasto, utiliza Abrazo vampírico. Si un objetivo tiene la salud baja, utiliza Palabra de las Sombras: muerte para (con suerte) acabar con él. Púa mental puede ser una buena herramienta cuando necesites aumentar el daño, especialmente si sabes que tu objetivo morirá antes de que puedas aplicar tus hechizos de daño en el tiempo, pero recuerda que Púa mental cancelará todo el daño en el tiempo del objetivo, ¡así que utilízala con medida!

Contra varios enemigos, tienes que tener en cuenta cuánto tiempo van a sobrevivir. Si se trata de un enjambre de enemigos pequeños con poca salud, utiliza Abrasamiento mental para obtener el mejor resultado. Si son varios enemigos que probablemente vivan más de 15 segundos, merece la pena lanzar hechizos de daño en el tiempo contra ellos, y después lanzar Abrasamiento mental o continuar con la rotación normal contra un enemigo individual. El último nivel de talentos además proporciona algunas facultades de área de efecto, pero normalmente dependen de la posición.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Los sacerdotes Sombras proporcionan el beneficio de aguante con Palabra de poder: entereza, y el beneficio de celeridad con hechizos cuando la Forma de las Sombras está activa.





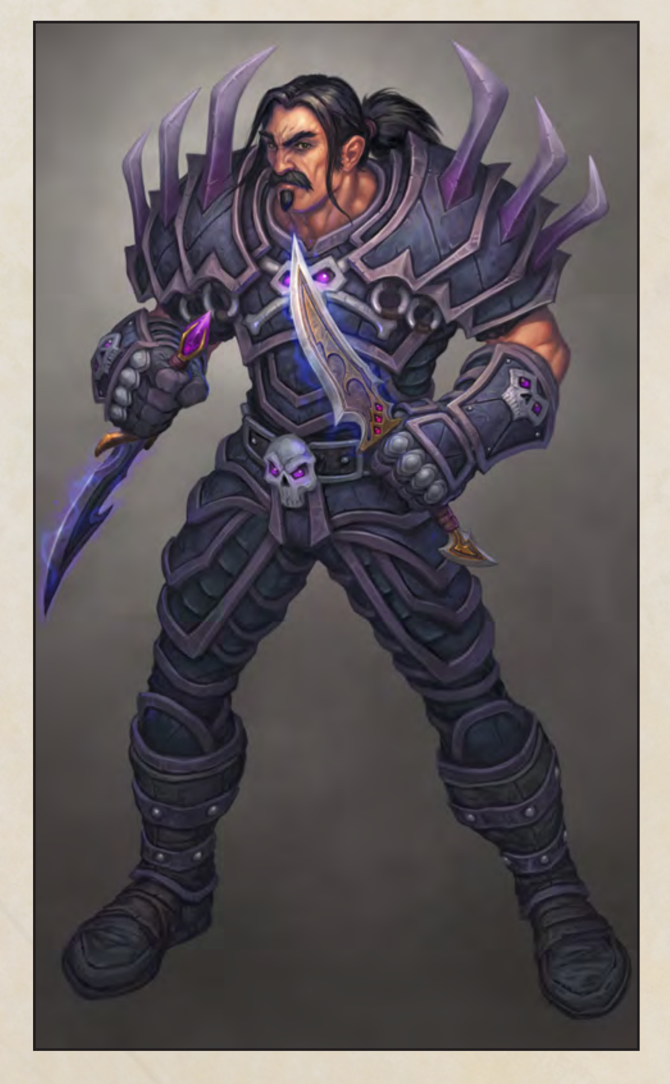
PÍCARO



RESUMEN

Los pícaros son conocidos por su extraordinaria agilidad y por las facultades que los ocultan de los enemigos. Son exclusivamente DPS cuerpo a cuerpo. Sus tres árboles de especialización proporcionan diferentes grupos de habilidades que les permiten infligir daño cuerpo a cuerpo.

Vestidos con equipo de cuero, los pícaros son la clase de combate cuerpo a cuerpo con la armadura menos resistente, pero eso no quiere decir que sean los más frágiles, ya que sus facultades les proporcionan abundantes maneras de sobrevivir a situaciones peligrosas. Eso sí, si a un pícaro se le pilla con la guardia baja, lo más probable es que muera rápidamente. Los pícaros basan su técnica de combate en la emboscada, una técnica a la que se dedican por entero.



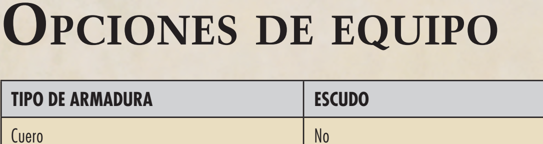
Ventajas Raciales

ALIANZA	
RAZA	**NOTAS**
Enano	Forma de piedra es excelente para JcJ, ya que elimina todos los efectos de veneno, enfermedad y sangrado, y reduce el daño sufrido. Especialización en mazas proporciona un aumento de pericia con mazas de una y de dos manos. Los enanos sufren menos daño de Escarcha.
Gnomo	Artista del escape aumenta la capacidad de evadir efectos de ralentización o frenado, lo que lo hace ideal para JcJ. Especialización en hojas cortas aumenta la pericia con dagas y con espadas de una mano. Los gnomos sufren menos daño Arcano.
Humano	Sálvese quien pueda elimina los efectos que provocan la pérdida de control del personaje. Especialización en espada aumenta un 1% la pericia con espadas.
Elfo de la noche	Presura hace que los elfos de la noche tengan menos probabilidad de ser alcanzados por ataques físicos. Los elfos de la noche sufren menos daño de Naturaleza. Fusión de las Sombras hace que el elfo de la noche se vuelva invisible mientras permanezca inmóvil, además cancela los hechizos que se lanzan contra él. Elusión aumenta un 5% la velocidad de movimiento del elfo de la noche mientras está en sigilo.
Huargen	Con Saña, los huargen obtienen un aumento del 1% en golpe crítico. Huida oscura aumenta la velocidad de movimiento de forma temporal. Los huargen sufren menos daño de las Sombras y de la Naturaleza.

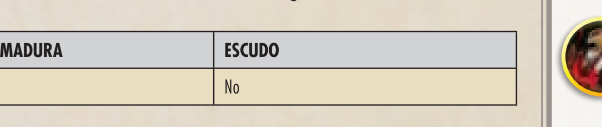
HORDA	
RAZA	**NOTAS**
Elfo de sangre	La facultad racial distintiva de los elfos de sangre, Torrente Arcano, proporciona energía y silencio de área de efecto. El primer efecto es útil en situaciones comprometidas de energía y el segundo es genial para JcJ y para ciertos encuentros JcE. Los elfos de sangre sufren menos daño Arcano.
Goblin	Salto con cohete es una estupenda herramienta de movilidad. Los goblins disfrutan de un aumento del 1% de celeridad con El tiempo es oro, lo que los convierte en excelentes contendientes de JcJ y JcE. Tromba de cohetes es otra fuente de daño para los goblins.
Orco	Los orcos son excepcionales para maximizar el daño. Furia sangrienta aumenta el poder de ataque durante un corto periodo de tiempo. Especialización en hachas aumenta un 1% la pericia con las hachas. Firmeza reduce un 15% la duración de los efectos de aturdimiento.
Trol	Rabiar proporciona un aumento temporal de la velocidad de ataque. La marcha vudú reduce de forma pasiva la duración de los efectos de reducción de movimiento, lo cual es importante para los pícaros. Los trols regeneran salud más rápidamente que otras razas y un 10% de la regeneración de la salud total puede continuar durante el combate.
No-muerto	Los no-muertos están más preparados para JcJ ya que pueden evitar los efectos de Embelesar, Miedo y Dormir con Voluntad de los Renegados. Su facultad racial pasiva, Toque de la tumba, drena vida y también proporciona un modesto aumento de DPS en cualquier situación. Los no-muertos sufren menos daño de las Sombras.

PANDAREN	
RAZA	**NOTAS**
Pandaren	Epicúreo duplica los bonus de estadísticas por estar Bien alimentado. Palma fulminante actúa como una forma breve de control de masas.

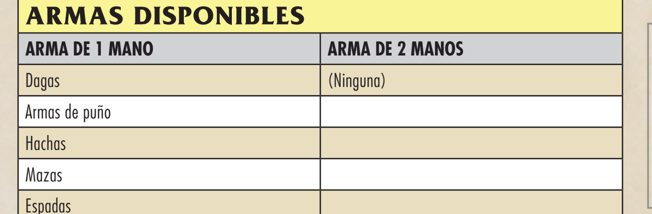
Opciones de equipo



TIPO DE ARMADURA	ESCUDO
Cuero	No

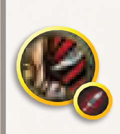


ARMAS DISPONIBLES	
ARMA DE 1 MANO	**ARMA DE 2 MANOS**
Dagas	(Ninguna)
Armas de puño	
Hachas	
Mazas	
Espadas	

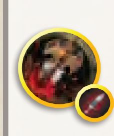


Especialización

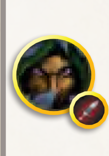
En el nivel 10, los pícaros deben decidirse por una de las siguientes especializaciones: Asesinato, Combate o Sutileza.



Los pícaros Asesinato son los amos de los picos de daño. Se centran en la utilización de dagas, venenos y ataques sorpresa. Si lo que buscas es atacar al enemigo por sorpresa, este es tu sitio. Los pícaros Asesinato ganan puntos de combo rápidamente y los gastan en daño puro.



Los pícaros Combate son más directos. Normalmente usan armas más pesadas y luchan cara a cara con el enemigo, mientras hacen todo lo posible por infligirle más daño del que reciben. "Tú mueres primero" es su lema. Si quieres un personaje de combate directo y no te importa que tu armadura sea ligera, los pícaros Combate son pura diversión.



Los pícaros Sutileza son, desde luego, los más sutiles del grupo. Se centran en el uso frecuente de sus facultades especiales, de las mejoras con tiempo de reutilización y de las facultades de daño en el tiempo. Dominar este árbol de especialización lleva más tiempo, si se compara con otras alternativas, pero es una opción que merece la pena si te ves como un pícaro más estratega.

Facultades características de clase

SIGILO

Una da las facultades prototípicas del pícaro, el Sigilo, te permite moverte por el mundo sin que la mayoría de enemigos se percate de tu presencia.



Esta facultad cambia, por sí sola, la forma de jugar de los pícaros, ya que cazar al enemigo con la guardia baja es extremadamente ventajoso en la batalla. Mientras estás bajo los efectos de Sigilo, puedes usar también varias facultades exclusivas para este modo, como son: Porrazo, Emboscada y Golpe bajo. La mayoría de estas facultades terminarán el efecto de Sigilo, por lo que entrarás en combate. Otras, sin embargo, no lo cancelan, por lo que el enemigo se enterará de que estás ahí, pero no será capaz de localizarte.

En JcE, puedes pasar por delante de los enemigos con Sigilo, pero si te acercas demasiado te verán, y se volverán contra ti. Si te sigues acercando, abrirán fuego si son agresivos. Tanto los monstruos como los jugadores mejoran su capacidad para localizar a un pícaro invisible con el nivel, así que tenlo en cuenta antes de tratar de escabullirte delante de monstruos con diez niveles más que tú.

PUNTOS DE COMBO

Otra característica exclusiva del arquetipo del pícaro (del que forman parte también los druidas Feral) son los puntos de combo.

Estos puntos proporcionan al pícaro un recurso adicional que se genera con el uso de varias facultades, conocidas como “generadoras de puntos de combo”. Otras facultades, conocidas como “remates”, usan este recurso, de modo que su efectividad se ve afectada por la cantidad de estos puntos que tengas.

Los puntos de combo son específicos para un objetivo, lo que significa que si usas un generador de puntos de combo, ganarás puntos de combo para tu objetivo actual. Si cambias de objetivo, no podrás utilizar los puntos que acumulaste en el objetivo anterior con el nuevo. Algunas facultades del pícaro ayudan a suavizar este efecto, por lo que podrás cambiar de objetivo de forma más eficiente.

Verás los puntos de combo alrededor del retrato del personaje, hasta un máximo de cinco. Busca los puntos rojos o grises que representan respectivamente puntos de combo activos y vacíos.

ENERGÍA

El recurso principal para el combate de los pícaros, que comparten con los monjes y druidas Feral, se llama energía. Este recurso se regenera constantemente con el tiempo, normalmente de forma más rápida que otros recursos (una barra de energía vacía se rellena en cuestión de segundos). El límite máximo predeterminado de energía es de 100 puntos, pero este valor se puede aumentar con el equipo, los bonus de conjunto y algunas facultades.

Dado que este recurso se regenera tan rápidamente, las facultades que lo consumen suelen utilizar grandes cantidades del mismo de una sola vez; por lo que sirve como mecanismo que marca el ritmo a los pícaros DPS.

En ciertas situaciones como en el combate JcJ, acumular energía es una táctica común para poder utilizar facultades cruciales al instante.



 Juego como pícaro Asesinato

Los pícaros Asesinato son los maestros de los efectos de veneno, por lo que dependen principalmente del veneno de sus armas para infligir daño y mermar a sus enemigos. Principalmente usan dagas afiladas y mortíferas, los pícaros que optan por esta especialización prefieren emplear tácticas solapadas en su beneficio para derrotar a sus adversarios.





Maestría: Venenos pujantes

Aumenta el daño infligido con tus venenos un porcentaje que viene determinado por tu maestría.

LLEGAR A NIVEL 85

Como otras especializaciones del pícaro, Asesinato es capaz de subir de nivel rápidamente si se eligen los talentos adecuados. Los pícaros tienen gran cantidad de hechizos potentes de supervivencia, aunque con tiempo de reutilización; asegúrate de utilizarlos si atraes por error a varios enemigos a la vez. Ten en cuenta que Ruptura y Hacer picadillo no siempre merecen la pena, y habrá veces en las que te venga mejor utilizarlas con 1 o 2 puntos de combo. Aunque Ruptura tiene una bonificación añadida para Asesinato, ya que restaura energía de forma proporcional al tiempo que le queda; siempre es mejor usarla al comienzo de un encuentro corto.

Los talentos son muy importantes para el pícaro a la hora de subir de nivel: piensa en Acechador nocturno si decides abrir el combate con Emboscada, o en Golpe en el nervio si prefieres optar por la vía más segura y abrir con Golpe en los riñones. Paso de las Sombras te permite acercarte por detrás a tus enemigos, y puede usarse durante el sigilo, por lo que supone una mejora para las aperturas de Sigilo. Los talentos cuya eficiencia se ve afectada por grandes cantidades de daño (como Burlar a la muerte) es mejor evitarlos cuando se está subiendo de nivel.



ROTACIÓN BÁSICA

Los pícaros Asesinato tienen que tener controlados dos temporizadores que aumentan mucho su DPS: Ruptura y Hacer picadillo. La duración de estos efectos depende de tus puntos de combo, pero por lo general, duran lo suficiente como para que no tengas que estar preocupándote constantemente de generar suficientes puntos para usarlos. Dado que Mutilar consume mucha energía, te conviene usar Despachar siempre que puedas. La pasiva Punto ciego te permite usarla de vez en cuando independientemente de la salud del enemigo.

- Si tienes 5 puntos de combo (o menos, dependiendo de la salud del monstruo), utiliza Ruptura
- Si tanto Ruptura como Hacer picadillo están activas, utiliza Envenenar para consumir tus puntos de combo
- Usa Despachar siempre que esté disponible mediante Punto ciego, o cuando el enemigo tenga menos del 35% de salud
- Utiliza Mutilar para generar puntos de combo

JUEGO EN GRUPO

Los pícaros tienen una función en grupo: infligir daño. Son una clase que no tiene facultades para sanar a otros jugadores, y dado que son tremendamente independientes en cuestiones de supervivencia, se centrarán en acabar rápidamente con los enemigos la mayor parte del tiempo. No olvides que cuentas con gran cantidad interrupciones y aturdimientos contra enemigos capaces de evitar estos efectos.

Al ser una clase cuerpo a cuerpo, te convendrá permanecer detrás de los enemigos para evitar paradas y los terribles efectos de rajar, que acaban rápidamente con los pícaros. Los beneficios que proporcionas al grupo son pasivos, así que no tienes que preocuparte de lanzarlos. Y otra ventaja de ser un combatiente cuerpo a cuerpo es que proporcionas gran cantidad de perjuicios útiles contra enemigos.

Finalmente, si tu grupo necesita control de masas a largo plazo, tu facultad Porrazo te proporciona justo eso. Ceguera puede usarse, incluso en combate, para conseguir un control de masas más corto que se puede utilizar a distancia.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Los pícaros proporcionan el beneficio de velocidad de ataque con Astucia de hoja presta. Además los pícaros proporcionan toda una hueste de perjuicios cuando juegan en grupo. Dado que la función del pícaro consiste en infligir daño sin atraer atención, es mejor dejar al tanque que aplique todos los perjuicios que comparta contigo. Exponer armadura aplica el perjuicio de armadura debilitada, Maestro envenenador aplica vulnerabilidad a la magia, Veneno hiriente aplica golpe mortal y Veneno de aturdimiento mental aplica una disminución de la velocidad en el lanzamiento de hechizos.



Juego como pícaro Combate

Los pícaros Combate prefieren enfrentarse cara a cara con el enemigo, y para ello hacen uso de sus habilidades y sabiduría para aplicar la evasión con sutileza en pos del asesinato. Los pícaros Combate no se limitan al uso de la daga, ya que sus facultades principales requieren sencillamente tener equipada cualquier arma cuerpo a cuerpo, por lo que son maestros en el uso de hachas, armas de puño y espadas (todas de una mano, por supuesto).





Maestría: Daga de guardamano

Proporciona una probabilidad, que varía en función de tu maestría, a tus ataques de la mano derecha de ejecutar un ataque adicional ligeramente más fuerte que el original.

LLEGAR A NIVEL 85

Al igual que otras especializaciones de pícaro, Combate puede subir de nivel rápidamente si se eligen los talentos adecuados. Combate es mucho más directo a la hora de infligir daño que Asesinato o Sutileza, por lo que te permite acercarte a un enemigo y comenzar a infligir daño. Los pícaros tienen gran cantidad de hechizos potentes de supervivencia, aunque con tiempo de reutilización; asegúrate de utilizarlos si atraes por error a varios enemigos a la vez. Ten en cuenta que Ruptura y Hacer picadillo no siempre merecen la pena, y habrá veces en las que te venga mejor utilizarlas con 1 o 2 puntos de combo.

Los talentos son muy importantes para el pícaro a la hora de subir de nivel: piensa en Acechador nocturno si decides abrir el combate con Emboscada o en Golpe en el nervio si prefieres optar por la vía más segura y abrir con Golpe en los riñones. Paso de las Sombras te permite acercarte por detrás a tus enemigos, y puede usarse durante el sigilo, por lo que supone una mejora para las aperturas de Sigilo. Los talentos cuya eficiencia se ve afectada por grandes cantidades de daño (como Burlar a la muerte) es mejor evitarlos cuando se está subiendo de nivel.



ROTACIÓN BÁSICA

Debido a su aumento considerable del DPS, te conviene tener Hacer picadillo activo. Dado que la especialización de Combate consiste principalmente en asestar remates; cuenta con varios bonus pasivos, incluida la facultad de reducir el tiempo de reutilización, para las facultades de aumento de daño.

- Abre con Golpe revelador, y mantenlo. Una de las grandes ventajas de esto es que puede otorgarte un punto de combo adicional, lo que te permitirá llegar a 5 puntos de combo con más rapidez
- Si tienes 5 puntos de combo (o menos, dependiendo de la salud del monstruo), utiliza Hacer picadillo
- Si tienes 5 puntos de combo y Hacer picadillo activo, utiliza Eviscerar
- Utiliza Golpe siniestro para generar puntos de combo

JUEGO EN GRUPO

Los pícaros tienen una función en grupo: infligir daño. Son una clase que no tiene facultades para sanar a otros jugadores, y dado que son tremendamente independientes en cuestiones de supervivencia, se centrarán en acabar rápidamente con los enemigos la mayor parte del tiempo. No olvides que cuentas con gran cantidad interrupciones y aturdimientos contra enemigos capaces de evitar estos efectos.

Al ser una clase cuerpo a cuerpo, te convendrá permanecer detrás de los enemigos para evitar paradas y los terribles efectos de rajar, que acaban rápidamente con los pícaros. Si no consigues permanecer detrás de tu enemigo, no será tan problemático como para otras especializaciones de pícaro (especialmente Sutileza), ya que eres más versátil. Los beneficios que proporcionas al grupo son pasivos, así que no tienes que preocuparte de lanzarlos. Y otra ventaja de ser un combatiente cuerpo a cuerpo es que proporcionas gran cantidad de perjuicios útiles contra enemigos.

Finalmente, si tu grupo necesita control de masas a largo plazo, tu facultad Porrazo te proporciona justo eso. Ceguera puede usarse, incluso en combate, para conseguir un control de masas más corto que se puede utilizar a distancia.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Los pícaros proporcionan el beneficio de velocidad de ataque con Astucia de hoja presta. Además los pícaros proporcionan toda una hueste de perjuicios cuando juegan en grupo. Dado que la función del pícaro consiste en infligir daño sin atraer atención, es mejor dejar al tanque que aplique todos los perjuicios que comparta contigo. Exponer armadura aplica el perjuicio de armadura debilitada, Maestro envenenador aplica vulnerabilidad a la magia, Veneno hiriente aplica golpe mortal y Veneno de aturdimiento mental aplica una disminución en la velocidad del lanzamiento de hechizos.

 Juego como pícaro Sutileza

Los pícaros Sutileza hacen honor a su nombre utilizando facultades que sacan provecho de los puntos débiles de los enemigos y haciendo uso del mecanismo de Sigilo hasta sus últimas consecuencias. Los pícaros que optan por la especialización de Sutileza se benefician enormemente de mantenerse detrás del enemigo, principalmente debido a las facultades Puñalada y Emboscada, que infligen gran cantidad de daño, pero que solo pueden utilizarse si el enemigo no está de frente.





Maestría: Verdugo

Aumenta la efectividad de tus remates y la de Hacer picadillo en un porcentaje que varía en función de tu maestría.

LLEGAR A NIVEL 85

Al igual que otras especializaciones del pícaro, Sutileza es capaz de subir de nivel rápidamente si se eligen los talentos adecuados. Al ser la especialización que más se beneficia de las aperturas de Sigilo (sobre todo debido a la pasiva Maestro de la sutileza, que aumenta tu daño tras Sigilo), lo más probable es que tiendas a iniciar batallas y a despachar enemigos en modo Sigilo. Los pícaros tienen gran cantidad de hechizos potentes de supervivencia, aunque con tiempo de reutilización; asegúrate de utilizarlos si atraes por error a varios enemigos a la vez. Hacer picadillo proporciona energía, lo cual puede acelerar la subida de nivel (se puede restablecer de forma automática con el glifo de Ímpetu mortal). Ruptura inflige más daño con la especialidad de Sutileza debido a la pasiva Vena sangrienta, así que tenlo en cuenta.

Los talentos son muy importantes para el pícaro a la hora de subir de nivel: piensa en Acechador nocturno si decides abrir el combate con Emboscada o en Golpe en el nervio si prefieres optar por la vía más segura y abrir con Golpe en los riñones. Paso de las Sombras te permite acercarte por detrás a tus enemigos, y puede usarse durante el sigilo, por lo que supone una mejora para las aperturas de Sigilo. Los talentos cuya eficiencia se ve afectada por grandes cantidades de daño (como Burlar a la muerte) es mejor evitarlos cuando se está subiendo de nivel.

ROTACIÓN BÁSICA

Como ya se ha mencionado, el aspecto único del DPS Sutileza es que se beneficia sobremanera de situarse detrás del enemigo. Podrás ejecutar tu rotación aunque no consigas posicionarte adecuadamente, pero no podrás usar Puñalada, que te proporciona un rápido aumento de DPS. Aparte de eso, la rotación es bastante similar a la de Asesinato en el sentido de que debes dominar Ruptura y Hacer picadillo.

- Si está disponible, utiliza Premeditación para obtener 2 puntos de combo en el objetivo, y activa Hacer picadillo (si te preocupa la pérdida de daño de Vena sangrienta, abre Garrote).
- Si tienes 5 puntos de combo (o menos, dependiendo de la salud del objetivo), utiliza Ruptura.
- Si tanto Ruptura como Hacer picadillo están activos, utiliza Eviscerar para consumir tus puntos de combo.
- Utiliza Hemorragia si no consigues situarte detrás de un enemigo.
- Utiliza Puñalada para generar puntos de combo.

JUEGO EN GRUPO

Los pícaros tienen una función en grupo: infligir daño. Son una clase que no tiene facultades para sanar a otros jugadores, y dado que son tremendamente independientes en cuestiones de supervivencia, se centrarán en acabar rápidamente con los enemigos la mayor parte del tiempo. No olvides que cuentas con gran cantidad interrupciones y aturdimientos contra enemigos capaces de evitar estos efectos.

Al ser una clase cuerpo a cuerpo (y en especial como pícaro Sutileza), te convendrá situarte detrás de los enemigos para evitar paradas y los terribles efectos de rajar, que acaban rápidamente con los pícaros. Si no consigues colocarte detrás de tu enemigo, puedes utilizar Hemorragia como generador de puntos de combo, pero tu DPS global será menor. Los beneficios que proporcionas al grupo son pasivos, así que no tienes que preocuparte de lanzarlos. Y otra ventaja de ser un combatiente cuerpo a cuerpo es que proporcionas gran cantidad de perjuicios útiles contra enemigos.

Finalmente, si tu grupo necesita control de masas a largo plazo, tu facultad Porrazo te proporciona justo eso. Ceguera puede usarse, incluso en combate, para conseguir un control de masas más corto que se puede utilizar a distancia.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Los pícaros proporcionan el beneficio de velocidad de ataque con Astucia de hoja presta. Además los pícaros proporcionan toda una hueste de perjuicios cuando juegan en grupo. Dado que la función del pícaro consiste en infligir daño sin atraer atención, es mejor dejar al tanque que aplique todos los perjuicios que comparta contigo. Exponer armadura aplica el perjuicio de armadura debilitada, Maestro envenenador aplica vulnerabilidad a la magia, Veneno hiriente aplica golpe mortal y Veneno de aturdimiento mental aplica una disminución en el lanzamiento de hechizos.



CHAMÁN



RESUMEN

Los chamanes son maestros de la magia de la Naturaleza y Elemental. Son una clase híbrida que puede realizar diferentes funciones con una amplia gama de estilos de juego.

Los chamanes son principalmente taumaturgos, pero pueden especializarse en combate cuerpo a cuerpo si eligen el árbol de especialización adecuado.
Además, los chamanes son capaces de desplegar tótems, que otorgan beneficios temporales importantes al chamán y a sus aliados. Los tótems son valiosísimos para el juego en grupo; además, otros beneficios del chamán lo convierten en una raza cotizada a la hora de formar grupo. Debido a su facultad para sanar, que se añade a la resistencia que le otorgan su armadura y su escudo, los chamanes son una clase estupenda para el juego en solitario. Existen varios tótems de los diferentes elementos, elegir el adecuado para cada situación forma parte de la diversión de jugar como chamán.

Ventajas Raciales

ALIANZA	
RAZA	**NOTAS**
Draenei	Presencia heroica otorga a los draenei un aumento del 1% en la probabilidad de golpe crítico. Ofrenda de los naaru sana al draenei o a cualquier aliado. Los draenei sufren menos daño de las Sombras.
Enano	Forma de piedra es excelente para JcJ y para jugar de tanque, ya que elimina todos los efectos de veneno, enfermedad y sangrado, y reduce el daño sufrido. Especialización en mazas proporciona un aumento de pericia con mazas, que es una de las armas típicas del chamán. Los enanos sufren menos daño de Escarcha.

PANDAREN	
RAZA	**NOTAS**
Pandaren	Epicúreo duplica los bonus de estadísticas por estar Bien alimentado. Palma fulminante actúa como una forma breve de control de masas.

HORDA	
RAZA	**NOTAS**
Goblin	Salto con cohete es una estupenda herramienta de movilidad, que permite al chamán mantenerse a distancia. Los goblins disfrutan de un aumento del 1% de celeridad con El tiempo es oro. Tromba de cohetes es otra fuente de daño para los goblins.
Orco	Furia sangrienta aumenta el poder de ataque. Especialización en hachas proporciona pericia con las hachas. Firmeza reduce un 15% la duración de los efectos de aturdimiento.
Tauren	Resistencia a la Naturaleza aumenta la facultad de los tauren de soportar los efectos dañinos de Naturaleza. Pisotón de guerra provoca aturdimiento (AdE) cuerpo a cuerpo y Robustez aumenta un 5% la salud base.
Trol	Rabiar proporciona un aumento temporal de la velocidad de ataque. La marcha vudú reduce de forma pasiva la duración de los efectos de reducción de movimiento. Los trols regeneran salud más rápidamente que otras razas y un 10% de la regeneración de la salud total puede continuar durante el combate.

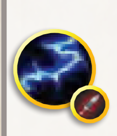
Opciones de equipo

TIPO DE ARMADURA	ESCUDO
Cuero hasta nivel 40, después malla.	Sí

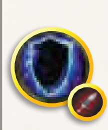
ARMAS DISPONIBLES	
ARMA DE 1 MANO	**ARMA DE 2 MANOS**
Hachas	Hachas
Dagas	Mazas
Armas de puño	Bastones
Mazas	

Especializaciones

En el nivel 10, los chamanes deben escoger una de las siguientes especializaciones: Elemental, Mejora o Restauración.



Los chamanes Elemental utilizan choques y otros hechizos para acabar con sus enemigos. Son capaces de infligir daño a una distancia prudencial. Los chamanes Elemental tienen unos cuantos trucos para alejar a los enemigos que se acerquen demasiado, independientemente de que la armadura de malla que llevan les permita soportar mejor el castigo del enemigo que a la mayoría de DPS con hechizos.



Los chamanes Mejora se crecen en la batalla; reparten daño a sus enemigos con un arma en cada mano y toda una batería de hechizos que dominan a la perfección. Lo más habitual es elegir entre utilizar armas o hechizos a la hora de infligir daño, pero los chamanes Mejora encuentran el equilibrio en la batalla mezclando ambas técnicas.



Los chamanes Restauración proporcionan apoyo al grupo gracias a sus hechizos de sanación que permiten que sus aliados se mantengan con vida y en combate. Los chamanes Restauración no están diseñados para infligir daño, pero además sus tótems mejoran las facultades de otros, por lo que convierten al grupo en una máquina de guerra mucho más eficaz.

Facultades características de clase

TÓTEMS

La colocación de tótems es una facultad característica de los chamanes. A medida que subas de nivel irás aprendiendo a lanzar diferentes hechizos de tótem. Y cada uno de ellos tiene una función específica para el juego en solitario o en grupo. Los tótems son pequeñas unidades aliadas que normalmente te otorgan (y a tu grupo) un beneficio o infligen efectos negativos a objetivos hostiles. Suelen ser bastante frágiles y mueren de un solo golpe de arma enemiga. Pero como no se ven afectados por el área de efecto, los enemigos deben acabar con ellos de forma manual.

Los tótems se agrupan en cuatro categorías, que se corresponden con los elementos de la naturaleza: fuego, viento, tierra y agua. Su clasificación es importante porque solo puedes colocar un tótem de cada tipo a la vez. Por ejemplo, si tienes un tótem de tierra en el suelo, y sueltas otro tótem de tierra, el primero sucumbirá al instante. Los tótems se consideran hechizos, y como tales, consumen maná y activan el tiempo de reutilización global (pero ten en cuenta que todos son instantáneos).

Habrá ocasiones en las que quieras destruir a propósito todos tus tótems (tal vez para evitar que un enemigo los vea). Regreso totémico consiste precisamente en eso: desactiva todos tus tótems y te proporciona parte del maná que consumiste al invocarlos. Siempre es buena idea utilizar Regreso totémico cuando te muevas a otro lugar, de lo contrario los enemigos que se encuentren en la zona podrían ir a por ti tras localizar y liquidar a tus tótems.

En otro tiempo, los tótems se utilizaban para otorgar a los miembros del grupo beneficios a largo plazo, que actualmente son pasivas. Para eliminar esta redundancia, ahora los tótems son facultades con tiempo de reutilización y un uso muy específico. Naturalmente, se ha reducido su cantidad de forma drástica, y se ha eliminado la posibilidad de colocar muchos tótems a la vez.

ESCUDOS ELEMENTALES

Como chamán podrás aprender diferentes escudos elementales que otorgan distintas bonificaciones, tanto de forma pasiva como al recibir golpes en la batalla.

Escudo de relámpagos es la versión más sencilla de esta categoría de hechizos. Crea varios orbes de relámpagos que te rodean e infligen daño a todo enemigo que te ataque. Los orbes solo explotan cada varios segundos, por lo que los atacantes más rápidos no acabarán con todos tus orbes al instante. Algunas facultades pasivas de los árboles de especialización Mejora y Elemental aumentan la utilidad de esta habilidad.

Escudo de agua es muy útil si pretendes ser un chamán sanador. Crea tres globos de agua que te rodean y te otorgan regeneración de maná pasiva. Además, los chamanes Restauración ganan Resurgimiento. Resurgimiento es una facultad pasiva de Restauración que hace que los golpes críticos de hechizos de sanación directa otorguen maná mientras el Escudo de agua permanezca activo.

Finalmente, Escudo de tierra, que es exclusivo de los chamanes Restauración, es una habilidad excelente de supervivencia. Una gran cantidad de orbes de tierra rodean al objetivo, y cada uno otorga una pequeña sanación al explotar (cuando el objetivo recibe un golpe). El Escudo de tierra también aumenta la sanación recibida por el objetivo en cuestión, si se trata de sanaciones de chamán.

Solo te puedes lanzar un escudo, y por lo general los chamanes Elemental y Mejora suelen preferir Escudo de relámpagos (a no ser que tengan problemas de maná), y Restauración siempre prefieren Escudo de agua. Escudo de tierra puede lanzarse a otros objetivos, pero también es útil lanzárselo a uno mismo en caso de problemas de supervivencia (como en el caso de encuentros JcJ).

IMBUIR ARMA

Al igual que los escudos elementales, los encantamientos de armas son beneficios que se lanzan los personajes a sí mismos para mejorar sus facultades o entorpecer a los enemigos. La principal diferencia es que estos encantamientos se lanzan a tu arma, y permanecen activos hasta que terminan o se cancelan.

A modo de bonus, imbuir arma activará una facultad especial a partir de la facultad Desatar elementos, que es un hechizo base del chamán con escaso tiempo de reutilización. La facultad especial depende del tipo de imbuido.

Imbuir prácticamente no ha cambiado, pero ahora se puede seleccionar mediante la facultad de Imbuir arma, que los agrupa de forma ordenada. Las diferentes formas de imbuir se detallan en la siguiente tabla.

IMBUIR	BENEFICIOS	FACULTAD ACTIVADA
Arma Lengua de Fuego	Aumenta el daño mágico infligido y los golpes cuerpo a cuerpo infligen una pequeña cantidad de daño de fuego.	Inflige daño de Fuego y aumenta considerablemente el daño de tu siguiente hechizo de Fuego.
Arma Estigma de Escarcha	Los golpes cuerpo a cuerpo infligen daño de Escarcha y aplican un perjuicio de ralentización.	Inflige daño de Escarcha y aplica un perjuicio de ralentización que es más efectivo si ya hay activo otro perjuicio ralentizador de Escarcha.
Arma Muerdepiedras	Aumenta la generación de amenaza y reduce ligeramente el daño sufrido.	Provoca a un enemigo para que te ataque.
Arma de Vida terrestre (solo Restauración)	Aumenta la sanación y otorga una probabilidad a tus sanaciones de aplicar sanación en el tiempo al objetivo.	Sana a tu objetivo y aumenta significativamente la eficacia de tu siguiente hechizo de sanación.
Arma Viento Furioso (solo Mejora)	Otorga a tus ataques una probabilidad de activar tres ataques adicionales con bonus de poder de ataque.	Inflige daño y aumenta tu velocidad de ataque brevemente.



 Juego como chamán Elemental

Los chamanes Elemental son la clase de DPS taumaturgo más resistente por lo que respecta a la armadura, ya que pueden llevar equipo de malla y un escudo. Los hechizos mejorados para el árbol elemental se basan principalmente en la Naturaleza. Descarga de relámpagos y Cadena de relámpagos son las principales fuentes de daño, pero los hechizos de Choque de los diferentes elementos, junto con Ráfaga de lava (una de las mayores fuentes de daño de un chamán Elemental), también se benefician. Si lo que pretendes es mantenerte a distancia mientras infliges daño de magia, Elemental es tu árbol de especialización ideal.



Maestría: Sobrecarga elemental

Otorga a tus hechizos una probabilidad de sobrecarga, por lo que infligirán de nuevo parte del daño gratis. La probabilidad varía en función de tu maestría.

LLEGAR A NIVEL 85

Dado que cuentas con una armadura estupenda, un escudo y hechizos de sanación, para ti no es tan crucial mantenerte alejado de los monstruos como para el resto de clases taumaturgas. Como chamán Elemental serás muy robusto, por lo que conseguirás sobrevivir a los golpes de varios enemigos a la vez. ¡No olvides llevar siempre imbuida tu arma! Arma Lengua de Fuego es la opción ideal para chamanes Elemental, ya que aumentará tu daño con hechizos. Mantén activo tu Escudo de relámpagos constantemente. Choque de llamas siempre va bien, incluso si el enemigo no vive para sufrir toda su duración, ya que aumenta el daño infligido con Ráfaga de lava. Remata a los enemigos con Descarga de relámpagos o Cadena de relámpagos, y mantén vigiladas tus reservas de maná.

Los talentos no son tan relevantes a la hora de subir de nivel para los chamanes como para otras clases, pero piensa en elegir Eco de los elementos y otros talentos pasivos.

ROTACIÓN BÁSICA

Elemental tiene varias facultades pasivas que interactúan con tus hechizos básicos de chamán. Una de las más relevantes en este sentido es Trueno ensordecedor, que te proporciona una carga de Escudo de relámpagos al usar ciertos hechizos de daño.

- Aplica/restablece Escudo de relámpagos a tu personaje.
- Aplica/restablece Choque de llamas contra un enemigo.
- Si tienes 7 cargas de Escudo de relámpagos, utiliza Choque de tierra para que active Fulminación.
- Utiliza Ráfaga de lava siempre que esté disponible.
- Utiliza Descarga de relámpagos como relleno.

JUEGO EN GRUPO

Los chamanes son realmente versátiles en grupo y pueden ayudar mucho a un sanador en apuros, con grandes posibilidades de salvar al grupo. Por supuesto, esto depende en gran medida de tus talentos, especialmente de la línea de nivel 75, porque tus tótems actúan más como hechizos potentes con tiempo de reutilización que antes, por lo que solo tienes que lanzarlos en situaciones específicas, como en caso de que el grupo sufra efectos de miedo AdE (en este caso, te conviene usar Tótem de tremor).

Asegúrate de que controlas tu amenaza, aunque no debería suponer un problema (además puedes soportar algún golpe si es necesario).

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

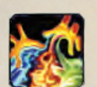
Todos los chamanes proporcionan el beneficio de poder con hechizos con Cólera ardiente y el beneficio de maestría con Gracia del Aire. Los chamanes Elemental obtienen la facultad Juramento elemental, que proporciona el beneficio de celeridad con hechizos. Utiliza Choque de tierra para infligir el perjuicio de golpes debilitados a tus enemigos.



Juego como chamán Mejora

Como chamán Mejora, puedes acercarte a tus enemigos y dañarlos con tus armas o con otras facultades cuerpo a cuerpo. Mejora es un árbol de especialización que se centra en aumentar tu capacidad de combate cuerpo a cuerpo, al tiempo que utiliza las reservas de maná para aumentar el daño mediante hechizos. Mejora es una de las pocas especializaciones que se centra en el manejo de dos armas a la vez. Los chamanes Mejora son muy recios, ya que pueden llevar armadura de malla y sanarse si se ven en un aprieto.





Maestría: Elementos mejorados

Aumenta el daño infligido por tus hechizos elementales (Fuego, Escarcha y Naturaleza) un porcentaje que varía en función de tu maestría.

LLEGAR A NIVEL 85

Mejora es posiblemente la especialización más rápida de las tres a la hora de subir de nivel en solitario. Como chamán Mejora, matarás a tus enemigos rápidamente al mismo tiempo que mantienes a flote tu salud y tu maná gracias a los hechizos de sanación y a tus facultades de regeneración de maná. Imbuir arma es especialmente útil para los chamanes Mejora, ya que otorgará un significativo aumento del daño tan solo con permanecer activo en un arma.

Utiliza tus hechizos de Choque en función de la situación. Normalmente Choque de llamas infligirá más daño si se usa al comienzo de la batalla (y si la batalla dura lo suficiente como para que complete su duración). Utiliza golpes instantáneos, como Golpe primigenio en los niveles inferiores (y sustitúyelo por Geofísico tan pronto como esté disponible) y Latigazo de lava siempre que sea posible. Además, mantén activo tu Escudo de relámpagos, a no ser que tengas problemas de maná, en cuyo caso es mejor pasar a Escudo de agua. Recuerda utilizar con frecuencia hechizos potentes específicos de Mejora (Ira del chamán y Espíritu feral), aunque tengan tiempo de reutilización, para minimizar tu tiempo de inactividad.

ROTACIÓN BÁSICA

Ten en cuenta que los chamanes Mejora utilizan unos cuantos hechizos de daño, lo que los convierte en la clase cuerpo a cuerpo menos física. La pasiva Presura mental lo hace posible, ya que reduce significativamente el coste de maná de los hechizos y aumenta el poder con hechizos en función del poder de ataque. Otra pasiva, Arma vorágine, se acumula y convierte en instantáneo tu siguiente hechizo de Naturaleza o Elemental, así que no la pierdas de vista.

- Coloca/restablece Tótem abrasador o Tótem Elemental de Fuego.
- Aplica/restablece Choque de llamas.
- Utiliza Golpe de tormenta siempre que esté disponible.
- Utiliza Latigazo de lava siempre que esté disponible.
- Si tienes cinco acumulaciones de Arma vorágine, utiliza Descarga de relámpagos (preferiblemente después de Golpe de tormenta) o un hechizo de sanación si fuese necesario.
- Utiliza Desatar elementos durante el tiempo de reutilización.

JUEGO EN GRUPO

Al ser un combatiente cuerpo a cuerpo, normalmente tendrás que comprobar tu nivel de amenaza al comienzo de la batalla, especialmente si el tanque tiene peor equipo que tú. Utiliza Corte de viento para interrumpir a los taumaturgos enemigos, ya que puede reducir significativamente el daño sufrido por el grupo o la sanación recibida por los enemigos. Al igual que en otras especializaciones de chamán, puedes ayudar mucho a un sanador en apuros con tus facultades de sanación, en especial con Tótem Corriente de sanación y con toda la línea de talentos de nivel 75. Esto hace que resultes de lo más versátil en grupo y por tanto muy valioso (y eso sin mencionar que los chamanes proporcionan también gran cantidad de beneficios de grupo).

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Todos los chamanes proporcionan el beneficio de poder con hechizos con Cólera ardiente y el beneficio de maestría con Gracia del Aire. Exclusivo de los chamanes Mejora es Ira desatada, que otorga el beneficio de celeridad cuerpo a cuerpo y a distancia. Utiliza Choque de tierra para infligir el perjuicio de golpes debilitados a tus enemigos.



Juego como chamán Restauración

Restauración es la especialización de sanación disponible para los chamanes. Su objetivo es mejorar las facultades del chamán que restauran la salud del taumaturgo o de cualquier otro aliado. Los chamanes Restauración, igual que los druidas, utilizan sanaciones basadas en la Naturaleza. Son una de las clases de sanación más resistentes, ya que pueden llevar armadura de malla y escudo. Al igual que otras especializaciones, Restauración puede otorgar beneficios considerables gracias a sus tótems, lo que los convierte buenos sanadores tanto en grupos grandes como pequeños.





Maestría: Sanación profunda

Aumenta la eficiencia de tus hechizos de sanación un porcentaje que varía en función de tu maestría. El porcentaje también es proporcional a la salud actual del objetivo: los objetivos con menos salud se sanan más.

LLEGAR A NIVEL 85

Restauración no es la opción óptima para subir de nivel como chamán, ya que no cuenta con la capacidad ofensiva de Mejora o Elemental. Si quieres ser sanador de mazmorras mientras subes de nivel, puedes elegir Elemental como especialización principal para subir de nivel, ya que normalmente su actuación como sanador será aceptable. Ten en cuenta que Elemental se beneficia del espíritu, por lo que el equipo para estas dos especializaciones será idéntico, lo cual invita aún más a los chamanes Restauración a beneficiarse de la doble especialización Elemental para subir de nivel.



SANACIÓN

La sanación del chamán depende en gran medida del maná. Por suerte, la pasiva Resurgimiento restaura algo de maná de tus sanaciones críticas si Escudo de agua está activo (¡y siempre debería estarlo!). Otras pasivas también se benefician de golpe crítico, lo que lo convierte en una estadística secundaria muy atractiva para los chamanes Restauración. Como ocurre con todas las clases de sanación, la mejor manera de aumentar la eficiencia es utilizar diferentes hechizos en función de la situación.

SITUACIÓN	UTILIZA...
Un aliado necesita sanación inmediata	Oleada de sanación
Sanar a un objetivo único que no está en peligro inminente	Ola de sanación u Ola de sanación superior, en función de la frecuencia y la cantidad de daño sufrido por el objetivo
Todo el mundo está sano, pero sabes que se avecina daño	Escudo de tierra en un objetivo que sepas que va a recibir daño constante, como el tanque
Gran cantidad de daño de área de efecto sufrido	Lluvia de sanación si tienes tiempo y los aliados están agrupados, y después Sanación en cadena en un objetivo al que preferiblemente hayas lanzado ya Mareas Vivas

JUEGO EN GRUPO

Restauración es uno de los árboles de especialización más sencillos en el campo de la sanación, sin dejar de ser tremendamente versátil. En grupo, tus sanaciones primarias serán las sanaciones directas, junto con tus queridos Escudo de tierra y Mareas Vivas. Tus tótems servirán de apoyo a la hora de mantener a tu grupo con vida, ya que proporcionan tanto defensas como sanaciones en diferentes circunstancias. No olvides usar Regreso totémico cada vez que tu grupo cambie de lugar mientras tus tótems están activos, de ese modo recuperarás algo del maná que consumiste.

Tus sanaciones principales serán Oleada de sanación, Ola de sanación y Ola de sanación superior. Oleada de sanación y Ola de sanación superior interactúan de forma diferente con Maremotos (y por consiguiente, con las reservas de maná y la sanación por segundo). Normalmente, Oleada de sanación cuenta con la mejor tasa de sanación por segundo, pero es la menos eficiente respecto al consumo de maná. Ola de sanación superior está en un punto más intermedio. Calcula el peligro de la situación y reacciona en función a ello, mientras mantienes Escudo de tierra activo en un objetivo que sufra daño constante (normalmente el tanque). En ocasiones sufriréis grandes cantidades de daño de AdE; puedes enfrentarte a ello utilizando Sanación en cadena, Tótem Corriente de sanación, Lluvia de sanación y tus talentos. ¡No olvides mantener activa Arma de Vida terrestre! Y como Mareas Vivas ya no se consume con Sanación en cadena, mantén siempre Mareas Vivas activo y lanza Sanación en cadena al objetivo cuando sea necesario, de este modo aumentarás significativamente la sanación que realizas.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Todos los chamanes proporcionan el beneficio de poder con hechizos con Cólera ardiente y el beneficio de maestría con Gracia del Aire. Utiliza Choque de tierra para infligir el perjuicio de golpes debilitados.



BRUJO



RESUMEN

Los brujos son poderosos taumaturgos que se especializan en la magia oscura y las artes demoníacas. Se centran en la utilización de la magia para infligir daño y son capaces de invocar feroces mascotas para ayudarles en su misión. Los brujos cuentan con hechizos potentes de daño en el tiempo y son muy hábiles a la hora de invocar y controlar demonios, de lanzar diferentes maldiciones y de infundir miedo en sus enemigos.

Al igual que los magos, los brujos carecen de defensa física, pero compensan esta carencia con su habilidad para los hechizos de control de masas y sus facultades defensivas, como Resolución inagotable, que reduce el daño y evita la interrupción de hechizos durante varios segundos. Las especializaciones del brujo van desde el puro daño instantáneo al daño más constante en el tiempo, acompañado de la especialización en el dominio de demonios. Aunque el conjunto de hechizos prototípico de un brujo consiste en hechizos de las Sombras, también pueden utilizar con eficacia la escuela de Fuego, especialmente los que se especialicen en Destrucción. Entre los factores útiles del brujo para el juego en grupo se cuenta su capacidad para invocar a otros jugadores, o incluso crear portales a través de los que pueden viajar para desplazarse rápidamente a otras ubicaciones.



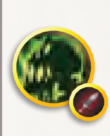
Ventajas Raciales

ALIANZA	
RAZA	**NOTAS**
Enano	Forma de piedra es excelente para JcJ y JcE, ya que elimina todos los efectos de veneno, enfermedad y sangrado, y reduce un 10% el daño sufrido. Los enanos sufren menos daño de Escarcha.
Gnomo	Artista del escape aumenta la capacidad de evadir efectos de ralentización o frenado, lo que lo hace ideal para JcJ. Mente expansiva aumenta un 5% las reservas de maná. Los gnomos sufren menos daño Arcano. Especialización en hojas cortas aumenta un 1% la pericia con dagas y con espadas, y el efecto también se aplica a golpe con hechizos.
Humano	Sálvese quien pueda elimina los efectos que provocan reducción del movimiento y la pérdida de control del personaje. Especialización en espada aumenta un 1% la pericia con espadas, y el efecto también se aplica a golpe con hechizos.
Huargen	Con Saña, los huargen obtienen un aumento del 1% en golpe crítico. Huida oscura aumenta la velocidad de movimiento de forma temporal. Los huargen sufren menos daño de las Sombras y de la Naturaleza.

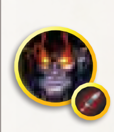
HORDA	
RAZA	**NOTAS**
Elfo de sangre	Torrente Arcano proporciona maná y silencio de área de efecto. El primer efecto es útil en situaciones comprometidas de maná y el segundo es genial para interrumpir hechizos enemigos en mitad del lanzamiento. Los elfos de sangre sufren menos daño Arcano.
Goblin	Los goblins disfrutan de un aumento del 1% de celeridad con El tiempo es oro. Salto con cohete es una estupenda herramienta de movilidad, lo que permite a los brujos permanecer a una distancia prudencial. Tromba de cohetes es otra fuente de daño para los goblins.
Orco	Los orcos son excelentes para maximizar el daño. Furia sangrienta aumenta el poder de ataque de forma temporal. Ordenar proporciona un aumento de daño de mascota. Firmeza reduce un 15% la duración de los efectos de aturdimiento.
Trol	Rabiar proporciona un aumento temporal de la celeridad de lanzamiento de hechizos. La marcha vudú reduce de forma pasiva la duración de los efectos de reducción de movimiento. Los trols regeneran salud más rápidamente que otras razas y un 10% de la regeneración de la salud total puede continuar durante el combate. Con Matanza de bestias, los trols infligen un 5% más de daño contra bestias.
No-muerto	Los no-muertos están más preparados para JcJ ya que pueden evitar los efectos de Embelesar, Miedo y Dormir con Voluntad de los Renegados. Su facultad racial pasiva, Toque de la tumba, drena vida y también proporciona un modesto aumento de DPS en cualquier situación. Los no-muertos sufren un 1% menos de daño de las Sombras.

Especializaciones

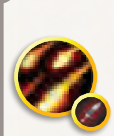
En el nivel 10, los brujos deben escoger una de las siguientes especializaciones: Aflicción, Demonología o Destrucción.



Los brujos Aflicción son especialistas en daño en el tiempo. Son capaces de lanzar hechizos de daño en el tiempo más rápidamente que las demás especializaciones de brujo, además son especialistas en pasar de un objetivo a otro para maximizar su capacidad para mantener el daño activo.



Los brujos Demonología son los más duros de todos. Cuesta bastante matarlos; en ciertas ocasiones, incluso hacen la función de tanque. Cuentan con mascotas mejoradas, más supervivencia y la capacidad de transformarse en demonio de vez en cuando (sí, es tan genial como suena).



Los brujos Destrucción son los taumaturgos más tradicionales de los tres. Para acabar con sus enemigos confían en sus potentes hechizos de Fuego y de las Sombras. Cuentan con un gran pico de daño que les permite eliminar a enemigos individuales con eficacia.

Opciones de equipo

TIPO DE ARMADURA	ESCUDO
Tela	No

ARMAS DISPONIBLES	
ARMA DE 1 MANO	**ARMA DE 2 MANOS**
Dagas	Bastones
Espadas	
Varitas	

Facultades características de clase

MASCOTAS DEMONÍACAS

Uno de los aspectos más importantes a la hora de jugar con un brujo es la capacidad de invocar esbirros. Solo los brujos Demonología son capaces de invocar al poderoso guardia vil y a diablillos salvajes, pero el resto de especializaciones también obtienen ventajas de los demonios invocados. La línea de talentos de nivel 75 modifica directamente el uso de los demonios en combate; incluso puede ocurrir que sacrifiques a tu demonio para aumentar el daño infligido si has elegido el talento adecuado.

El proceso de invocación suele ser largo comparado con otros hechizos. Pero algunas facultades, como Llamas de Xoroth, propia de la especialización de Destrucción, te permitirán revivir a tu mascota de forma instantánea. Se puede invocar una gran variedad de demonios, y su utilidad variará en función de la situación. En muchos casos será más una cuestión de gusto personal. Consulta más detalles sobre las mascotas de los brujos en un apartado posterior de esta sección.

DAÑO EN EL TIEMPO

Independientemente del árbol elegido, el arsenal de hechizos ofensivos del brujo siempre incluye hechizos de daño en el tiempo (DeT). Estos hechizos no provocan un pico de daño, sino que infligen un perjuicio en el enemigo que reduce lentamente su salud. Que no os engañen los valores relativamente pequeños, en realidad los hechizos de DeT están entre las facultades de daño más potentes del juego.

Para obtener el máximo beneficio de los hechizos de DeT, lánzalos al comienzo de la batalla, para que se desarrollen a lo largo de toda ella. Si te enfrentas a enemigos más resistentes, vuelve a lanzar tus hechizos de DeT justo antes de que el efecto termine para prolongarlo. Una de las ventajas de los hechizos de DeT con respecto a los de daño directo es que su lanzamiento suele ser rápido (a menudo instantáneo), lo que proporciona al brujo la posibilidad de moverse con libertad mientras continúa infligiendo daño.

RECURSOS SECUNDARIOS

A pesar de que los brujos utilizan maná como recurso principal para lanzar hechizos, cada uno de sus árboles de especialización tiene la capacidad de generar y consumir un recurso secundario.



La clave para maximizar el DPS y la supervivencia es aprender a manejar estos recursos con eficacia.

RECURSO	DESCRIPCIÓN
Fragmentos de alma	Disponible para brujos Aflicción. Los Fragmentos de alma se consumen con Quemar alma para potenciar ciertas facultades específicas.
Furia demoníaca	Es el recurso especial de Demonología. Furia demoníaca se genera al lanzar hechizos ofensivos y se consume al adoptar Forma de demonio.
Ascuas ardientes	Ascuas ardientes (exclusiva para brujos Destrucción) se generan al lanzar Incinerar o Llama vil. Después se consumen para lanzar Descarga de Caos, que inflige un gran pico de daño a un objetivo individual; para lanzar hechizos de Fuego a varios enemigos con Fuego y azufre, o para proporcionarte una potente autosanción con Transfusión de ascuas.



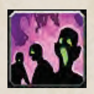
Juego como brujo Aflicción

Los brujos Aflicción son maestros del daño en el tiempo, y para ello, emplean todo un arsenal de perjuicios y drenajes de las Sombras para infligir daño. Los brujos aflicción son muy buenos a la hora de enfrentarse a varios enemigos a la vez, pero también se defienden bien frente a enemigos individuales gracias a Yugo maléfico y Poseer.

Las cuatro formas angulares que aparecen debajo de las barras de maná y salud de los brujos Aflicción son fragmentos de alma, que se vuelven morados al llenarse. Utiliza fragmentos de alma para activar Quemar alma, que proporciona ciertos bonus a varios hechizos. El efecto de Quemar alma dura 30 segundos y consume un solo fragmento de alma. Quemar alma es una facultad crítica para los brujos Aflicción, ya que mejora los efectos de Drenar vida, Cauce de salud, Maldiciones, Semilla de corrupción, Aliento inagotable, Círculo demoníaco: teletransporte, Trueque de alma e Invocar demonio.

Es importante que mantengas tu suministro de fragmentos de alma. Hay dos maneras de regenerar este recurso, dependiendo de si tu brujo está en combate o no. Fuera de combate, Cosecha de almas (una facultad pasiva) añade fragmentos de alma automáticamente con el tiempo; deberías recuperar los cuatro en poco tiempo (se tarda 75 segundos). En combate, los brujos deben confiar en Drenar alma, un hechizo canalizado con una duración de 12 segundos. Si alcanza dos veces a un objetivo, restaura 1 fragmento de alma, y si el objetivo muere estando bajo los efectos de Drenar alma, restaura 3 fragmentos de alma. La facultad pasiva de Aflicción, Ocaso, también otorga una probabilidad de generar un fragmento de alma cuando Corrupción inflija daño a un objetivo.





Maestría: Aflicciones poderosas

Aumenta un 25% el daño de Agonía, Corrupción y Aflicción inestable.

LLEGAR A NIVEL 85

Subir de nivel con Aflicción es eficaz y divertido. Puedes infligir DeT mientras corres a buscar nuevos objetivos a los que atacar. La mejor manera de subir de nivel es atraer enemigos con Agonía desde lo más lejos que puedas, y después aplicar Corrupción mientras pasas al siguiente objetivo. Finalmente, aplica Aflicción inestable, que requerirá una pequeña pausa para lanzarlo. Mientras el enemigo al que has infligido DeT se dirija hacia ti, busca otro y repite el ciclo. Lo más probable es que un solo grupo de hechizos de DeT sea suficiente para matar enemigos. Para obtener eficacia adicional, puedes aplicar Trueque de alma (con o sin glifo) a enemigos con poca salud para aplicar por completo un perjuicio en otro monstruo.

Por lo que respecta a los talentos, selecciona Aullido de terror (útil cuando los enemigos llegan hasta ti tras el perjuicio); Ímpetu ardiente; Grimorio de supremacía o Sacrificio, y Astucia de Kil'jaeden.

ROTACIÓN BÁSICA

El objetivo tras la rotación de Aflicción consiste en aplicar los perjuicios de DeT una y otra vez justo en el momento en que estén a punto de terminar. No sería mala idea que te planteases descargarte un addon de seguimiento de perjuicios para controlar mejor el momento en que tus perjuicios van a expirar en tus enemigos.

- Aplica/restaura Agonía.
- Aplica/restaura Corrupción.
- Aplica/restaura Aflicción inestable.
- Repite en monstruos que vayan a vivir lo suficiente para que Corrupción se complete.
- Utiliza Poseer si tienes fragmentos de alma.
- Canaliza Yugo maléfico si el objetivo tiene menos del 20% de salud.
- Canaliza Drenar alma si el objetivo tiene menos del 20% de salud.

JUEGO EN GRUPO

Al igual que para subir de nivel, para jugar en grupo, lo importante es mantener los perjuicios en los enemigos. Utiliza tu rotación normal con enemigos individuales, e inflige DeT contra varios enemigos si fuese necesario. Lleva mascota, a no ser que hayas optado por Grimorio de sacrificio. Dado que tus hechizos dañan constantemente (y muchas veces de forma descontrolada una vez lanzados), mantén vigilada la amenaza y utiliza Quebrar alma si atraes agro.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Propósito oscuro proporciona los beneficios de poder con hechizos y de aguante al lanzarlo. Los brujos pueden aplicar el perjuicio de vulnerabilidad mágica con Maldición de los Elementos o los perjuicios de lanzamiento lento y golpes debilitados con Maldición de debilitamiento.

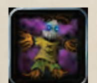


Juego como brujo Demonología

Expertos en magia demoníaca, el truco favorito de los brujos Demonología cuando juegan en grupo es transformarse en demonio para aumentar el daño infligido. Además son capaces de invocar al poderoso guardia vil para que cumpla sus órdenes; así como a los más pequeños pero también realmente útiles diablillos salvajes. Muchos hechizos de daño y facultades de las mascotas demoníacas generan furia demoníaca.

Furia demoníaca es el recurso exclusivo de los brujos Demonología; lo emplean mientras emplean su facultad de Metamorfosis. Mientras se encuentran en Forma de demonio, los brujos consumen 6 cargas de furia demoníaca por segundo, y todos los hechizos consumen furia demoníaca en lugar de maná. Si la furia demoníaca llega a cero, los brujos vuelven a su forma normal. Furia demoníaca aumentará y disminuirá de forma pasiva hasta un valor de 200 cuando el brujo esté en forma de taumaturgo y fuera de combate durante un tiempo. El valor máximo de furia demoníaca es de 1000, de modo que cuando llegues a esa cifra, no dudes en utilizar Metamorfosis para provocar el caos entre tus enemigos.





Maestría: Maestro demonólogo

Aumenta un 8% el daño infligido por tus siervos demoníacos.
Aumenta un 8% el daño que infliges en forma de taumaturgo.
El daño infligido en forma de Metamorfosis se aumenta un 24%.

LLEGAR A NIVEL 85

Como Demonología, es mejor llevar al guardia vil. Ante enemigos más débiles, puedes optar por la opción de Aflicción y utilizar Corrupción y Mano de Gul'dan contra todo lo que te encuentres. Después convertirte en demonio y utilizar Llamas infernales (para activar Aura de inmolación), Ola de caos y Tormenta Vil. En forma de demonio, tus maldiciones se convierten en un aura que emana del brujo, por lo que puede merecer la pena lanzar Maldición de los Elementos cuando te enfrentas a grupos más numerosos. Ten en cuenta que Mano de Gul'dan ralentiza a los enemigos, por lo que te permitirá alejarte de ellos si te ves en un aprieto.

Por lo que respecta a los talentos, elige Grimorio de supremacía (ya que utilizarás a tu guardia vil), después Ímpetu ardiente y Astucia de Kil'jaeden para poder mantenerte en movimiento mientras lanzas hechizos. Aullido de terror y Furia de las Sombras deberían resultar más o menos igual de útiles a la hora de subir de nivel con Demonología.

ROTACIÓN BÁSICA

La clave a la hora de infligir daño como Demonología consiste en el uso apropiado de Metamorfosis. Resulta óptimo utilizarlo conjuntamente con otras facultades de aumento de daño como abalorios y Grimorio de sacrificio.

- Utiliza Metamorfosis cuando tencas casi 1000 p. de furia demoníaca (o en función del tiempo que creas que sobrevivirá el enemigo).
- Aplica/restablece Corrupción (Fatalidad, en forma de demonio).
- Aplica/restablece Mano de Gul'dan.
- En movimiento, utiliza Llama vil (Rayo de vacío, en forma de demonio).
- Lanza Fuego de alma si Núcleo de Magma está activo.
- Lanza Descarga de las Sombras.
- Si necesitas AdE, pasa a forma de demonio y utiliza Llamas infernales y Ola de caos. Recuerda utilizar también la facultad Tormenta Vil de tu mascota.

JUEGO EN GRUPO

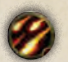
Tu rotación estándar debería funcionar con la mayoría de enemigos. Los brujos Demonología destacan sobre todo cuando se encuentran ante grupos de enemigos numerosos y apelotonados. Si te encuentras en esa situación, utiliza tus facultades de AdE tal y como se especifica en el apartado de rotación para infligir el máximo daño posible. Tienes que estar cuerpo a cuerpo para que funcionen algunas de las facultades, así que asegúrate de que puedes utilizar Quebrar alma para reducir el agro, en caso de que sea necesario. Por suerte, la forma de Metamorfosis es bastante resistente.

Una pequeña aclaración sobre el glifo de Cacería demoníaca: te permite provocar (mediante Quebrar alma), y te vuelve más resistente, por lo que te transforma en una especie de tanque. La clave está en "una especie de", ya que no te transforma en un tanque completamente eficaz. Puede que sea suficiente para estancias de bajo nivel, o por pura diversión, pero te va a tocar visitar a tu amigo el ángel de la Resurrección si lo utilizas para hacer de tanque en contenido de mayor nivel.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Propósito oscuro proporciona los beneficios de poder con hechizos y de aguante al lanzarlo. Los brujos pueden aplicar el perjuicio de vulnerabilidad mágica con Maldición de los Elementos o los perjuicios de lanzamiento lento y golpes debilitados con Maldición de debilitamiento.

La mascota guardia vil puede aplicar el perjuicio de golpe mortal con Cuchilla mortal.

 Juego como brujo Destrucción

Los brujos Destrucción son taumaturgos de Fuego que causan un auténtico caos contra sus enemigos. Este árbol de especialización tan explosivo es especialmente divertido para los jugadores que disfrutan del daño rápido, importantes golpes críticos y autosanación generosa. Ascuas ardientes es el recurso específico de Destrucción. Aparecen debajo de tus barras de maná y de salud, y puedes tener hasta cuatro a la vez. Descarga de Caos, Quemadura de las Sombras, Transfusión de ascuas y Llamas de Xoroth consumen ascuas ardientes y proporcionan estupendos resultados, como gran cantidad de daño, revivir de forma instantánea a un demonio o restablecer salud. Para ganar ascuas ardientes, lanza hechizos de daño de Fuego. Ataques como Lluvia de Fuego e Inmolar tienen una probabilidad de restaurar parte de ascuas ardientes con golpes críticos. Incinerar y Conflagrar siempre generan partes de ascuas, por lo que serán tu vía principal para regenerar este recurso. Aunque lleve algo de tiempo restaurar una o dos, los hechizos que las usan son realmente poderosos. Dado que las ascuas ardientes se desvanecen rápidamente tras la batalla, no dudes en utilizarlas cuando mejor te venga.





Maestría: Tormenta de ascuas

Aumenta un 9% el daño de Inmolar, Incinerar, Llama vil y Conflagrar. Aumenta un 24% la efectividad de los hechizos que consumen ascuas ardientes.

LLEGAR A NIVEL 85

Subir de nivel con Destrucción es más relajado de lo que solía ser, especialmente gracias al efecto añadido a Conflagrar, que ralentiza a los enemigos. A pesar de que probablemente no debas atraer en cadena a todo lo que se te ponga por delante, como haría un brujo Aflicción, sí que puedes despachar a enemigos uno a uno. Lanza Inmolar e inmediatamente Conflagrar para ralentizar al enemigo. Continúa con Incinerar hasta que el enemigo muera o tenga tan poca salud que puedas matarlo con Inmolar. Las ascuas ardientes pueden usarse para iniciar el ataque a un enemigo con Descarga de Caos (que a menudo lo matará al instante) o para lanzar Quemadura de las Sombras a un objetivo con poca salud. ¡Si matas a un objetivo que está bajo los efectos de Quemadura de las Sombras al cabo de 5 segundos, regenerarás dos ascuas ardientes! Transfusión de ascuas puede usarse para evitar que tu salud disminuya demasiado.

Por lo que respecta a los talentos, escoge Furia de las Sombras (el aturdimiento es otro modo de evitar que los enemigos lleguen rápidamente hasta ti), Ímpetu ardiente y Astucia de Kil'jaeden. Grimorio de sacrificio, junto con Transfusión de ascuas te ayudarán a recuperar la salud que consumirás con Ímpetu ardiente.

ROTACIÓN BÁSICA

El daño de Destrucción consiste en aplicar el DeT de Inmolar, utilizando Conflagrar con tanta frecuencia como sea posible, mientras se emplea Descarga de Caos y otros hechizos de aumento de daño.

- Aplica/restablece Inmolar.
- Utiliza Conflagrar si no está en su tiempo de reutilización (esto te proporcionará Explosión de humo, que acelerará la velocidad de lanzamiento de Incinerar y Descarga de Caos).
- En movimiento, utiliza Llama vil.
- Lanza Descarga de Caos si tienes un ascua ardiente.
- Lanza Quemadura de las Sombras si tienes un ascua ardiente; el objetivo tiene menos del 20% de saludo y estás en movimiento, o el objetivo está a punto de morir.
- Lanza Incinerar.
- Si necesitas AdE, utiliza Lluvia de Fuego con gran cantidad de enemigos débiles. En caso de enfrentarte a enemigos más recios, utiliza Inmolar con todos y después Lluvia de Fuego.

JUEGO EN GRUPO

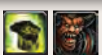
Como brujo Destrucción, generalmente es mejor centrarse en un enemigo único y luego utilizar Estragos en los objetivos secundarios. Merece la pena utilizar Inmolar en enemigos secundarios, pero solo para obtener un aumento marginal de DPS, por lo que solo debes hacerlo si ves sencillo pasar de una cosa a otra. Como de costumbre, no pierdas de vista la amenaza (especialmente si utilizas Descarga de Caos al comienzo del combate) y utiliza Quebrar alma siempre que sea necesario. Infligir AdE como Destrucción puede ser complicado, ya que tendrás que decidir si utilizas Inmolar con los objetivos o no. Si la mayor parte de los enemigos seguirá con vida pasados 20 segundos, es preferible utilizar Inmolar (preferiblemente con Fuego y azufre) y después Lluvia de Fuego. Si no tienes un ascua ardiente acumulada y hay demasiados enemigos para mantener Inmolar activo en ellos, puedes lanzar Lluvia de Fuego, y después utilizar hechizos de objetivo individual hasta que generes un ascua. Si tienes ascuas acumuladas, puedes usar Fuego y azufre para extender Inmolar, lanzar Lluvia de Fuego y después lanzar Incinerar (con o sin Fuego y azufre) para seguir generando ascuas.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Propósito oscuro proporciona los beneficios de poder con hechizos y de aguante al lanzarlo. Los brujos pueden aplicar el perjuicio de vulnerabilidad mágica con Maldición de los Elementos o los perjuicios de lanzamiento lento y golpes debilitados con Maldición de debilitamiento.

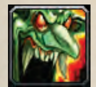
 Mascotas de los brujos

Todas las mascotas cuentan con las facultades Energía vil y Eludir. Eludir es una facultad pasiva que reduce un 90% más el daño que sufre el demonio invocado por ataques de AdE que no sean de otros jugadores.

 Mascotas demoníacas de corta duración

A nivel 49, los brujos aprenden a invocar a un infernal. Tras ser invocados, los infernales permanecen activos durante un minuto y realizan potentes ataques de AdE. Invocar guardia apocalíptico, que se aprende a nivel 58, funciona de forma similar al infernal. Con la diferencia de que los guardias apocalípticos lanzan Descarga de fatalidad contra enemigos individuales mientras están activos.

Grimorio de supremacía le cambia el nombre a estas dos mascotas demoníacas y aumenta el daño que infligen. Un abisal es la versión mejorada del infernal, mientras que los guardias apocalípticos mejorados se llaman guardas terroríficos.

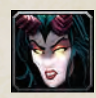


Diablillo

Los diablillos son frágiles taumaturgos con la capacidad de sanarte en el tiempo y de disipar perjuicios mágicos. Los diablillos aumentan el daño infligido por el brujo con hechizos de Fuego.

Diablillo vil

Los diablillos viles sustituyen a los diablillos cuando el brujo selecciona el talento de nivel 75: Grimorio de supremacía.

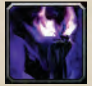


Súcubo

Las súcubos son frágiles seductoras con la capacidad de infligir daño cuerpo a cuerpo, rechazar y realizar control de masas. Las súcubos es mejor usarlas en situaciones en las que hay que mantener al enemigo a raya, como en el caso de JcJ.

Shivarra

Shivarra sustituye a súcubo cuando el brujo selecciona el talento de nivel 75: Grimorio de supremacía.



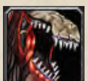
Abisario

Los abisarios son demonios duraderos con la capacidad de desarmar o provocar a enemigos para mantenerlos alejados de ti y de tus aliados.

Señor del vacío

Los señores del vacío sustituyen a los abisarios cuando el brujo selecciona el talento de nivel 75: Grimorio de supremacía.





Manáfago

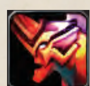
Los manáfagos son mascotas cuerpo a cuerpo expertas en silenciar y robar beneficios a los enemigos. Dado que los brujos no tienen ninguna disipación ofensiva ni silencio, los manáfagos son un gran complemento para sus facultades, especialmente en JcJ.



Observador

Los observadores sustituyen a los manáfagos cuando el brujo selecciona el talento de nivel 75: Grimorio de supremacía.

MASCOTA EXCLUSIVA DE DEMONOLOGÍA



Guardia vil

Los guardias viles son poderosos y completos demonios cuerpo a cuerpo, exclusivos de la especialización de Demonología. Los guardias viles son poderosos combatientes cuerpo a cuerpo que se especializan en múltiples enemigos y que reducen la sanación recibida por su objetivo.



Guardia de cólera

Los guardias de cólera sustituyen a los guardias viles cuando el brujo selecciona el talento de nivel 75: Grimorio de supremacía.



GUERRERO



RESUMEN

Los guerreros son la fuerza viva de Azeroth. Combinan una inmensa fortaleza con su creciente ira para destruir a sus enemigos o proteger a sus aliados del peligro. Los guerreros se especializan en utilizar de forma efectiva diferentes armas en combate. Pueden elegir entre diferentes estilos de combate, incluido el uso de gigantescas armas de dos manos que abrumarían a cualquier otra clase.

Los guerreros son una clase cuerpo a cuerpo con una extraordinaria movilidad, son capaces de cargar y de saltar rápidamente tanto para acercarse como para alejarse de los enemigos, según convenga. Dado que carecen de daño a distancia, los guerreros deben mantener cerca a los enemigos, y para ello emplean facultades ralentizadoras como Seccionar. Los guerreros dependen más de la calidad de su equipo que otras clases, ya que emplean hasta sus últimas consecuencias tanto su armadura como sus armas para infligir y prevenir daño.

Ventajas Raciales

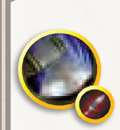
ALIANZA	
RAZA	**NOTAS**
Draenei	Presencia heroica otorga a los draenei un aumento del 1% en la probabilidad de golpe crítico. Ofrenda de los naaru sana al draenei o a cualquier aliado. Los draenei sufren menos daño de las Sombras.
Enano	Forma de piedra es excelente para JcJ, ya que elimina todos los efectos de veneno, enfermedad y sangrado, y reduce el daño sufrido. Especialización en mazas proporciona un aumento de pericia con mazas. Los enanos sufren menos daño de Escarcha.
Gnomo	Artista del escape aumenta la capacidad de evadir efectos de ralentización o frenado, lo que lo hace ideal para JcJ. Especialización en hojas cortas aumenta la pericia con dagas y con espadas de una mano. Los gnomos sufren menos daño Arcano.
Humano	Sálvese quien pueda elimina los efectos que provocan la pérdida de control del personaje, lo cual resulta genial para JcJ. Especialización en espada y maza proporciona pericia con espadas y mazas.
Elfo de la noche	Presura hace que los elfos de la noche tengan menos probabilidad de ser alcanzados por ataques físicos. Los elfos de la noche sufren menos daño de Naturaleza. Fusión de las Sombras hace que el elfo de la noche se vuelva invisible mientras permanezca inmóvil, además cancela los hechizos que se lanzan contra él.
Huargen	Con Saña, los huargen obtienen un aumento del 1% en golpe crítico. Huida oscura aumenta la velocidad de movimiento de forma temporal. Los huargen sufren menos daño de las Sombras y de la Naturaleza.

HORDA	
RAZA	**NOTAS**
Elfo de sangre	La facultad racial distintiva de los elfos de sangre, Torrente Arcano, proporciona ira y silencio de área de efecto. El primer efecto es útil en situaciones comprometidas de ira y el segundo es genial para JcJ y para ciertos encuentros JcE. Los elfos de sangre sufren menos daño Arcano.
Goblin	Salto con cohete es una estupenda herramienta de movilidad. Los goblins disfrutan de un aumento del 1% de celeridad con El tiempo es oro, lo cual es genial tanto para JcJ como para JcE. Tromba de cohetes es otra fuente de daño para los goblins.
Orco	Los orcos son estupendos para maximizar el daño. Furia sangrienta aumenta el poder de ataque durante un tiempo. Especialización en hachas proporciona pericia con las hachas. Firmeza reduce un 15% la duración de los efectos de aturdimiento.
Tauren	Resistencia a la Naturaleza aumenta la facultad de los tauren de soportar los efectos dañinos de Naturaleza. Pisotón de guerra provoca aturdimiento (AdE) cuerpo a cuerpo y Robustez aumenta un 5% la salud base.
Trol	Rabiar proporciona un aumento temporal de la velocidad de ataque. La marcha vudú reduce de forma pasiva la duración de los efectos de reducción de movimiento, lo cual es importante para los guerreros. Los trols regeneran salud más rápidamente que otras razas y un 10% de la regeneración de la salud total puede continuar durante el combate.
No-muerto	Los no-muertos están más preparados para JcJ ya que pueden evitar los efectos de Embelesar, Miedo y Dormir con Voluntad de los Renegados. Su facultad racial pasiva, Toque de la tumba, drena vida y también proporciona un modesto aumento de DPS en cualquier situación. Los no-muertos sufren menos daño de las Sombras.

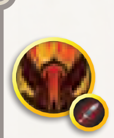
PANDAREN	
RAZA	**NOTAS**
Pandaren	Epicúreo duplica los bonus de estadísticas por estar Bien alimentado. Palma fulminante actúa como una forma breve de control de masas.

Especialización

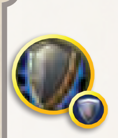
En el nivel 10, los guerreros deben escoger una de las siguientes especializaciones: Armas, Furia o Protección.



Los guerreros Armas utilizan armas de dos manos para infligir grandes picos de daño.



Los guerreros Furia se equipan armas en ambas manos, ¡y cuentan con la posibilidad de equiparse un arma de dos manos en una sola mano! Pocas imágenes infunden más temor que la visión de un guerrero equipado con armadura de placas y blandiendo dos armas gigantescas.



Los guerreros Protección son tanques. Tienen la opción de aturdir y provocar a los enemigos, pero su auténtica especialidad es mantenerse con vida. Cuentan con facultades que extienden la vida en combates complicados y que les ayudan a reducir el daño que sufren.

Opciones de equipo

TIPO DE ARMADURA	ESCUDO
Malla hasta nivel 40, después placas.	Sí

ARMAS DISPONIBLES	
ARMA DE 1 MANO	**ARMA DE 2 MANOS**
Hachas	Hachas
Dagas	Mazas
Armas de puño	Armas de asta
Mazas	Bastones
Espadas	Espadas

FACULTADES CARACTERÍSTICAS DE CLASE

ACTITUDES

Los guerreros pueden adoptar una de las tres actitudes que existen, en función de la situación y su especialización, para ser aún más eficientes en su función. Ten en cuenta que las actitudes participan del tiempo de reutilización global, lo cual quiere decir que no debes intentar pasar de una a otra constantemente. En vez de eso, estudia la situación para saber qué necesidades de ira vas a tener, y actúa en consecuencia.

Los guerreros Protección probablemente opten por actitud defensiva la mayor parte del tiempo, ya que algunas de sus facultades clave la necesitan para generar ira (y es muy difícil hacer de tanque sin la generación de amenaza aumentada). Los guerreros Armas y Furia utilizarán todas las actitudes en función de la situación. En la mayor parte de los combates, actitud de batalla proporciona la mayor cantidad de ira. En el caso de encuentros en los que el daño sufrido es constante (y en los encuentros JcJ), actitud rabiosa proporciona más ira. No se recomienda el uso de escudos para el uso estándar de DPS, pero son necesarios para Escudo muro, que, sin duda, puede salvarte la vida; tan solo tienes que recordar cambiara escudo/una mano.



GRITOS

Los guerreros emplean diferentes Gritos para inspirar a su grupo o para desmoralizar al enemigo. Algunos Gritos solo están disponibles como talentos, y algunos son exclusivos de ciertas especializaciones, pero todo guerrero tiene unos cuantos entre los que elegir.

Grito de orden y Grito de batalla se utilizan para proporcionar beneficios al grupo o banda, y para generar ira antes del combate. Estos Gritos comparten un tiempo de reutilización de 1 minuto. Además, los gritos propios de un guerrero se superponen, por lo que en una banda, los guerreros deben dividirse los gritos entre sí para disfrutar de los beneficios de ambos.

El resto de gritos pueden provocar la huida del enemigo; reducir el daño que inflige el enemigo; infligir daño de AdE, y frenar o enraizar a enemigos que se encuentren alrededor del guerrero que lanzó el grito.

Aprender a lanzarlos en el momento más adecuado puede marcar la diferencia entre ganar o perder un encuentro. Así que, ¡mantén la cabeza fría durante el combate y sorprende a tu enemigo con un potente rugido!



MOVIMIENTOS RÁPIDOS

Los guerreros siempre han sido una de las clases con más movilidad, lo que les ayuda a compensar su carencia de facultades a distancia. Los talentos otorgan potentes beneficios a Cargar, que pueden usarse en el combate. Fuerza irresistible te permite utilizar Cargar casi con el doble de frecuencia, mientras que Doble carga te permite utilizarla el doble antes de que entre en su tiempo de reutilización (es muy parecido a la utilización de Carga y luego Interceptar de expansiones anteriores). Además, Salto heroico te permite saltar una gran distancia, y existe un glifo que reduce su tiempo de reutilización. Finalmente, Intervenir te permite cargar hacia un aliado para interceptar el siguiente ataque individual que sufra. Estas facultades, junto con Seccionar, deberían permitirte adelantarte a la huída de los enemigos.



Juego como guerrero Armas

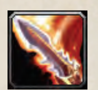
Los guerreros Armas infligen daño principalmente mediante facultades cuerpo a cuerpo instantáneas, al tiempo que le sacan provecho al perjuicio de Machaque colosal.
En JcJ, los guerreros Armas y Furia destacan especialmente durante lo que se conoce como el "rango de ejecución" (el enemigo tiene menos del 20% de salud) gracias al daño que infligen con Ejecutar, que puede resultar devastador si se compara con otros hechizos potentes de incremento de daño con tiempo de reutilización. Los guerreros Armas, como su propio nombre indica, se especializan en el manejo de armas. Al ser capaces de utilizar casi cualquier arma del juego, estos avezados combatientes se benefician de su movilidad y de su habilidad para derrotar a sus adversarios. Debido a habilidades pasivas como Soldado veterano, los guerreros Armas prefieren usar armas de dos manos para infligir daño. Al contrario que los guerreros Furia, los guerreros Armas controlan más su daño y pueden infligir picos de daño a placer. Cuentan entre otras técnicas, con habilidades que les permiten dañar a varios enemigos a la vez.



ROTACIÓN BÁSICA

Los guerreros Armas sacan provecho al hecho de tener varios objetivos a los que atacar. Su utilización de Golpes de barrido les permite infligir más daño si tienen más de un objetivo al que golpear.

- Utiliza Cargar para acercarte rápidamente al enemigo y generar ira inicial.
- Si está disponible, utiliza Machaque colosal para que tus siguientes ataques sobrepasen la armadura de tu enemigo.
- Si el enemigo tiene menos del 20% de salud, utiliza Ejecutar.
- Si está disponible, utiliza Golpe mortal.
- Si está disponible, utiliza Abrumar.
- Contra enemigos individuales, consume ira con Embate. Contra más de un objetivo, consume ira con Torbellino.



Maestría: Golpe de oportunidad

Otorga una oportunidad a tus ataques cuerpo a cuerpo de activar de forma instantánea otro ataque cuerpo a cuerpo que inflige un 55% del daño normal.

LLEGAR A NIVEL 85

Los guerreros Armas son auténticas máquinas de subida de nivel. El funcionamiento es bastante sencillo: Cargar para acercarte al enemigo y generar ira; después Machaque colosal durante el tiempo de reutilización, y Golpe mortal. Cada vez que lances Golpe mortal, ganarás dos cargas de Abrumar (que tiene una probabilidad de crítico 60% mayor). Puedes tener hasta cinco cargas de Abrumar al mismo tiempo. Si se te acaban las cargas de Abrumar y Golpe mortal todavía está en su tiempo de reutilización, puedes usar Embate mientras tanto. Tan pronto como Golpe mortal esté disponible de nuevo, repite el proceso. Por debajo del 20% de salud, utiliza Ejecutar.

Por lo que respecta a los talentos, Fuerza irresistible te permite utilizar Cargar con mucha más frecuencia. Victoria inminente te permite ganar salud de forma instantánea en situaciones de emergencia (Segundo aliento es una buena alternativa). Y Filotormenta te permite derrotar a varios enemigos a la vez. En vez de esta última, Rugido de dragón es también una buena opción.

JUEGO EN GRUPO

Utiliza tu rotación estándar con enemigos individuales y utiliza hechizos potentes de incremento del DPS con tiempo de reutilización siempre que quieras, pero trata de evitar robarle la amenaza al tanque (esto es especialmente importante para los guerreros, al tratarse de una clase cuerpo a cuerpo que no tiene técnicas de reducción de la amenaza). En caso de que haya dos enemigos juntos, utiliza Golpes de barrido, ya que te proporcionará un gran aumento del DPS y es una de las formas más eficaces de acabar con dos enemigos a la vez. Con grupos de enemigos más numerosos, utiliza también Golpes de barrido, pero además emplea el exceso de ira en Rajar (en vez de Golpe heroico) y Torbellino.

Si atraes agro, o tu tanque muere, podrás salvar la situación con Muerte a espada, que te proporciona un 100% de probabilidad de parada y evitará que sufras daño durante 8 segundos. Y si eso no funciona, equípate un escudo y un arma de una mano (esto lo puedes hacer también con una macro) y utiliza Muro de escudo, que con suerte le dará al grupo el tiempo suficiente para recuperarse.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Los guerreros proporcionan el beneficio de poder de ataque con Grito de batalla, y el beneficio de aguante con Grito de orden. Infligen el perjuicio de armadura debilitada con Hender armadura, y el de golpes debilitados con Atronar.

Los guerreros Armas además infligen el perjuicio de herida mortal con Golpe mortal, y el de vulnerabilidad física con Machaque colosal.

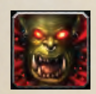
 Juego como guerrero Furia

Los guerreros Furia están diseñados para infligir grandes cantidades de daño cuerpo a cuerpo de forma constante. Para ello emplean dos armas de una mano o (a partir del nivel 38) dos armas de dos manos.

Locura rabiosa aumenta un 10% el daño de los ataques automáticos y un 25% el daño de mano izquierda. Otras clases, como los pícaros, pueden llevar dos armas de una mano, pero la capacidad de llevar dos armas de dos manos es exclusiva de los guerreros Furia. Esto los convierte en combatientes feroces y rápidos que infligen grandes cantidades de daño constante. Además, la pasiva exclusiva de Furia, Furia enfilada, aumenta el daño infligido con dos armas de una mano, equiparando prácticamente el daño que infligen con el que harían con armas de dos manos.

Los guerreros Furia generalmente sacrifican su seguridad para aumentar el daño infligido. Y esto les pone en peligro de muerte cuando juegan en grupo. Pero si se manejan bien, se puede evitar robar amenaza y permitir a los tanques hacer su trabajo. Evita captar la atención del monstruo, mata a tus objetivos y aprende a no meterte en líos.





Maestría: Furia indomable

Aumenta el daño físico infligido mientras Enfurecido está activo.

LLEGAR A NIVEL 85

Los guerreros Furia suben de nivel a un ritmo respetable gracias a Sed de sangre y Ataque de la victoria. Ten en cuenta que Furia depende más del equipo que Armas cuando se trata de subir de nivel, por lo que tu eficacia se basará en tus armas y en la cantidad de golpe y pericia que tengas en tu equipo. Dicho esto, el proceso de subida de nivel es bastante sencillo: Cargar, Sed de sangre (para generar ira y obtener el beneficio de Oleada de sangre para reducir los requisitos de ira de Golpe salvaje), después sigue con tu rotación normal. Existen distintos factores que pueden aumentar la velocidad a la que te deshaces de un enemigo, y uno de los más importantes es la frecuencia con la que activas Enfurecer.

Por lo que respecta a los talentos, Fuerza irresistible te permite utilizar Cargar con mucha más frecuencia. Victoria inminente te permite ganar salud de forma instantánea en situaciones de emergencia (Segundo aliento es una buena alternativa). Y Filotormenta te permite derrotar a varios enemigos a la vez. En vez de esta última, Rugido de dragón (al igual que Filotormenta) es también una buena opción.

ROTACIÓN BÁSICA

Los guerreros Furia infligen daño principalmente con facultades cuerpo a cuerpo instantáneas. Conviene usar Machaque colosal con frecuencia, prácticamente siempre que esté disponible, para mantener el perjuicio de vulnerabilidad física. En JcE, los guerreros Furia destacan especialmente durante lo que se conoce como el “rango de ejecución” (el enemigo tiene menos del 20% de salud) gracias al daño que infligen con Ejecutar, que puede resultar devastador si se compara con otros hechizos potentes de incremento de daño con tiempo de reutilización.

- Utiliza Cargar para acercarte al enemigo rápidamente y generar ira inicial.
- Si está disponible, utiliza Sed de sangre para generar ira e infligir daño.
- Si el enemigo tiene menos del 20% de salud, utiliza Ejecutar.
- Si tienes cargas, utiliza Arremetida enfurecida.
- Utiliza Golpe salvaje.

JUEGO EN GRUPO

Ejecuta tu rotación estándar con enemigos individuales, y utiliza hechizos potentes de incremento de DPS con tiempo de reutilización, pero sin atraer amenaza (esto es especialmente importante para los guerreros, ya que no tienen técnicas de reducción de amenaza). Si te enfrentas a múltiples enemigos, es importante que saques provecho a Cuchilla de carne, que aumenta el número de objetivos alcanzados con tu Arremetida enfurecida siempre que uses Torbellino (que se acumula hasta 3 veces). Dado que Arremetida enfurecida inflige gran cantidad de daño, esta pasiva hace que los guerreros Furia con suficiente ira sean una estupenda especialización de AdE.

Si atraes agro, o tu tanque muere, podrás salvar la situación con Muerte a espada, que te proporciona un 100% de probabilidad de parada y evitará que sufras daño durante 8 segundos. Y si eso no funciona, equípate un escudo y un arma de una mano (esto lo puedes hacer también con una macro) y utiliza Muro de escudo, que con suerte le dará al grupo el tiempo suficiente para recuperarse.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Los guerreros proporcionan el beneficio de poder de ataque con Grito de batalla y el beneficio de aguante con Grito de orden. Infligen el perjuicio de armadura debilitada con Hender armadura y el de golpes debilitados con Atronar.

Los guerreros Furia además infligen el perjuicio de herida mortal con Golpe salvaje, y el de vulnerabilidad física con Machaque colosal.

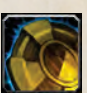


Juego como guerrero Protección

Los guerreros Protección son tanques con escudo que protegen a sus aliados manteniendo la atención del enemigo. Una de las mejores herramientas con las que cuentan los guerreros Protección para mantener la atención del enemigo es Devastar. Devastar sustituye a Hender armadura y aplica el perjuicio de armadura debilitada, pero tiene el beneficio añadido de infligir una buena cantidad de daño al mismo tiempo. A niveles superiores, los guerreros Protección consiguen más herramientas que mejoran su supervivencia (Última carga, Bastión de defensa, Barrera de escudos) y su capacidad para enfrentarse a varios enemigos a la vez (Revancha, Sangre y truenos).

Lo que distingue a los guerreros Protección de otros tanques es su mayor capacidad de movimiento. Entre Cargar, Intervenir y Salto heroico, los guerreros Protección pueden moverse casi de forma instantánea hasta un objetivo hostil (y aturdirlo al mismo tiempo), un objetivo aliado (y salvarlo de un ataque inminente al mismo tiempo) o a una ubicación en concreto (y dañar a enemigos cercanos al mismo tiempo).





Maestría: Bloqueo crítico

Aumenta tu probabilidad de bloqueo y de bloqueo crítico.

LLEGAR A NIVEL 85

Protección es la especialización más lenta de los guerreros a la hora de subir de nivel, pero Ataque de la victoria hace que los guerreros Protección sean prácticamente indestructibles al enfrentarse a monstruos de su nivel con un escudo. Si te enfrentas a varios enemigos a la vez, Embate con escudo tiene una alta probabilidad de hacer que Rajar no te cueste ira. Mientras que Sangre y truenos hace que Atronar aplique Heridas profundas en todos los enemigos cercanos. Revancha golpea a tres objetivos a la vez, así que intenta atraer a grupos de tres enemigos a la vez en cuanto estés cómodo con tu rotación. Permanece en actitud defensiva durante el combate ya que Venganza es una fuente importante de daño, y hay facultades que solo generan ira si estás en actitud defensiva.

Por lo que respecta a los talentos, Fuerza irresistible te permite utilizar Cargar con mucha más frecuencia. Victoria inminente te permite ganar salud de forma instantánea en situaciones de emergencia (Segundo aliento es una buena alternativa). Rugido de dragón es una buena opción ya que es otra fuente de daño de AdE y además derriba a enemigos cercanos. Los guerreros protección infligen daño adicional con Filotormenta, por lo que es una alternativa viable a Rugido de dragón, especialmente para subir de nivel.

ROTACIÓN BÁSICA

Tu objetivo principal como tanque es generar amenaza tan rápidamente como sea posible y mantenerla durante el combate. Si te enfrentas a un grupo de enemigos, piensa en utilizar Salto heroico en vez de Cargar para iniciar el combate. Salto heroico inflige daño a todos los enemigos cercanos al punto de llegada, lo que te proporcionará un buen comienzo por lo que respecta a la amenaza. Si no, utiliza Cargar y después Atronar para captar su atención.

- Utiliza Cargar para acercarte rápidamente al enemigo y generar ira inicial.
- Utiliza Embate con escudo para infligir daño y generar ira.
- Utiliza Atronar para aplicar el perjuicio de golpes debilitados.
- Para aumentar tus defensas, utiliza Bloquear con escudo o Barrera de escudos si tienes suficiente ira.
- Si está disponible, utiliza Revancha.
- Utiliza Devastar.

JUEGO EN GRUPO

El juego como guerrero Protección consiste en gestionar la ira y en utilizar hechizos defensivos potentes con tiempo de reutilización en situaciones críticas. Puedes usar Bloquear con escudo dos veces cada 9 segundos, pero te costará 60 p. de ira, lo que significa que deberás reservarlo para las situaciones en las que sepas que mitigará el daño y ahorrará maná al sanador. Los guerreros Protección expertos saben cuándo usar Bloquear con escudos y Barrera de escudos, y cuándo conviene más gastar la ira generando más amenaza mediante el uso de hechizos de daño.

En situaciones de emergencia, utiliza facultades con largos tiempos de reutilización (Última carga y Muro de escudo) para sobrevivir a un asedio potente. No dudes en usar Desarmar contra enemigos que llevan armas, porque ya no cuesta ira.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS DE GRUPO

Los guerreros Protección proporcionan el beneficio de poder de ataque con Grito de batalla y el beneficio de aguante con Grito de orden. También infligen el perjuicio de armadura debilitada con Devastar y el de golpes debilitados con Atronar.



LA INTERFAZ DE USUARIO

Este capítulo amplía los conceptos que se presentan en "Primeros pasos", por lo que alguna información de la que sigue ya te resultará familiar si has leído esa sección.

USO DEL RATÓN

El puntero del ratón es tu herramienta principal para obtener información e interaccionar con el mundo del juego.

Dedica un momento a mover el puntero del ratón (que habitualmente aparece como una mano con guante) y desplázate sobre distintas personas y objetos. El cursor del ratón cambia de forma dinámica al pasarlo sobre diferentes personas, monstruos y objetos. Deja que sea el ratón el que haga parte de la exploración: si resaltas cosas con antelación, puedes evitar luchas con monstruos demasiado poderosos para derrotarlos.

SÍMBOLOS DEL CURSOR

SÍMBOLO	SIGNIFICADO
	Sirve como puntero básico
	Personajes que pueden darte misiones
	Personajes con los que puedes hablar
	Instructores que pueden enseñarte nuevas habilidades
	Criaturas a las que puedes atacar

SÍMBOLO	SIGNIFICADO
	Mercaderes o botín de cadáveres
	Mercaderes que pueden reparar tu equipamiento
	Guardias que pueden indicarte dónde están las cosas
	Objetos que puedes abrir o manipular (importantes para las misiones)
	Objetos que funcionan como buzón de correo (puedes enviar o recibir correo del juego)

La interfaz de juego

La interfaz de juego es todo lo que se emplea para interaccionar con el juego, incluidas las barras de acción, las ventanas de chat y el minimapa. Pulsa las teclas Alt y Z a la vez, espera un segundo y vuelve a pulsarlas. Todo lo que ha desaparecido brevemente de la pantalla se considera parte de la interfaz de juego.

También puedes pasar el ratón sobre partes de la interfaz de juego. La información que obtienes de estas descripciones resulta de gran valor a medida que avanzas de nivel y aprendes más facultades. Como en el juego puedes hacer gran cantidad de cosas, la interfaz puede parecer compleja. Por eso aquí te la vamos a explicar por partes.

Registro de misiones

Retrato del personaje

Retrato del objetivo

Beneficios/perjuicios

Minimapa

Registros de chat

Barra de acción

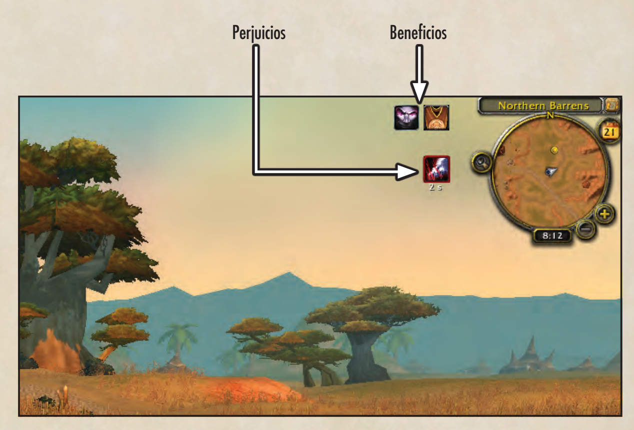
Barra de interfaz

Casillas de mochila y bolsa

Beneficios y perjuicios

Cerca del minimapa están todos los efectos positivos o negativos que están en vigor actualmente, mostrados como iconos. Los beneficios (efectos positivos) generalmente los lanza tu personaje o algún miembro de tu grupo. Los perjuicios (efectos negativos) generalmente los lanzan los enemigos contra los que luchas. Si pasas el ratón sobre un beneficio o un perjuicio, se te ofrecen detalles sobre sus efectos y su duración. Cuando un beneficio o un perjuicio está a punto de finalizar, el icono que aparece aquí comienza a parpadear.

La información más importante que hay que conocer sobre un perjuicio es su tipo (los más comunes son veneno, enfermedad, magia y maldición), porque muchas clases consiguen facultades que permiten eliminar el perjuicio al instante.



Retrato del personaje

El retrato del personaje muestra la cara de tu personaje, su nombre, su nivel, su barra de vida y una segunda barra que varía en función de la clase elegida.

Barra de vida

Todas las clases de personajes tienen una barra de salud verde. Si la salud llega a cero, el personaje muere. Cuando no estás en combate, la salud vuelve gradualmente a su máximo valor. Si un aliado utiliza un hechizo de sanación contigo (o si lo haces tú mismo) o comes comida del juego, la salud de tu personaje se recupera mucho más rápido.

Segunda barra

El color de la segunda barra y lo que representa dependen de la clase. En función de tu clase, además puede haber barras de recursos adicionales aquí. Todos los personajes, enemigos, monstruos y animales del juego utilizan las mismas barras.



Retrato del objetivo

Cuando haces clic en un PNJ o en un monstruo, seleccionas como objetivo a ese personaje. El retrato del objetivo aparece junto al retrato de tu personaje y muestra la cara, el nombre, el nivel y las barras de vida del objetivo. Puedes encontrar más información sobre el retrato del objetivo en la página 143.



Los caballeros de la Muerte cuentan con un recurso llamado poder rúnico que, como ocurre con la ira del guerrero, aumenta al activar golpes y runas para castigar a sus enemigos. La mayoría de sus facultades emplean una combinación de runas y poder rúnico.



Los cazadores y sus mascotas tienen una barra de enfoque que abastece los ataques especiales. El enfoque se regenera con el tiempo o mediante el uso de facultades como Disparo firme o Disparo de cobra.



Magos, paladines, sacerdotes y chamanes cuentan con una barra de maná azul, que abastece sus hechizos. El maná se regenera lentamente con el tiempo, pero el modo más rápido de reponerlo es sentarse y beber distintos tipos de agua cuando no estás en un combate.



Los pícaros tienen una barra de energía amarilla que se consume a medida que utiliza facultades de combate especiales. La energía perdida se regenera con el tiempo.



Los paladines utilizan principalmente maná para muchos de sus hechizos, pero también usan el poder Sagrado para potenciar sus facultades y realizar acciones especiales.



Los guerreros tienen una barra de ira roja, que aumenta a medida que sufren o infligen daño. Los guerreros utilizan la ira acumulada para emplear sus facultades especiales.





Los brujos también tienen la típica barra azul de maná, pero en función de su especialización, también desarrollan otros recursos para liberar los poderes oscuros que lanzan contra sus enemigos.





Los monjes utilizan energía o maná en función de su especialización. Pero también cuentan con el chi, que se genera mediante las artes místicas. El chi permite al monje aumentar sus facultades especiales con el fluir de su energía vital.







Los druidas comienzan con una barra de maná, pero utilizan diferentes barras de recursos a medida que adoptan formas de animales desde el nivel 6. En forma de oso, los druidas emplean la barra de ira. En forma felina, emplean la barra de energía. Los druidas Equilibrio tienen una barra de eclipse además de la de maná.

Botones del minimapa



SEGUIMIENTO:

El círculo más pequeño de la parte superior izquierda es un menú que te permite seguir distintos aspectos del juego. Haz clic en el círculo para ver un menú desplegable de todas las cosas que tu personaje puede seguir. Si haces clic en algo específico para realizar el seguimiento, como Comida y bebida, los mercaderes cercanos que vendan comida y bebida aparecerán en el minimapa.

MAPA DEL MUNDO:

Este botón abre un mapa de la región actual.
Las ubicaciones que has encontrado aparecen en dicho mapa, mientras que las que aún no has descubierto permanecen oscurecidas hasta que las encuentras. También puedes pulsar la letra M en cualquier momento para hacer que el mapa aparezca.



Más información sobre los mapas

Si haces clic con el botón derecho del ratón en el mapa de la región, se abre un mapa del continente. Un segundo clic con el botón derecho abre el mapa de todo el continente. Un tercer clic con el botón derecho abre el mapa de todo el mundo. Haz clic en una parte para ampliarla.






Los Baldíos del Norte es una región del continente de Kalimdor. Kalimdor es un continente del mundo de Azeroth. Azeroth es uno de los dos planetas de World of Warcraft.

¿Ataque enemigo?

El juego nunca se detiene, por lo que pueden atacarte mientras miras el mapa. Si esto sucede, aparece un borde rojo que parpadea alrededor de la pantalla del mapa para informarte de que algo te muerde la pierna.



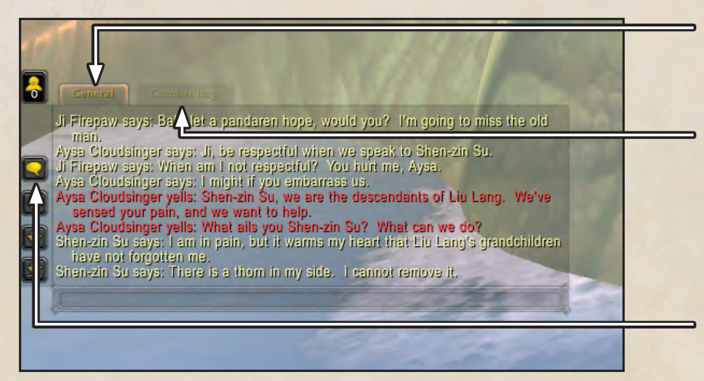
Calendario

El calendario muestra los próximos eventos del juego. Hay eventos programados como el concurso de pesca semanal en Vega de Tuercespina o la Feria de la Luna Negra, así como festividades y vacaciones estacionales.

Si perteneces a una hermandad, cada una de ellas tiene su propio seguimiento de eventos. El calendario también indica las festividades de los campos de batalla y los restablecimientos de los fines de registro de banda, pero esto es para los personajes de nivel más alto: tú aún no tienes que preocuparte por estas cosas.

Registros de chat

Si pasas el ratón sobre el área de registro de chat, aparecen las pestañas del chat. De forma predeterminada, se muestra el registro General, que muestra anuncios y los canales General y Defensa local de tu región, así como los chats de hablar, susurrar, grupo, hermandad y campo de batalla. También verás un chat de comercio si estás en una ciudad.



Registro general En esta pestaña aparecen tus conversaciones y otros mensajes del sistema no relacionados con el combate.

Registro de combate El registro de combate ofrece opciones para observar lo que os sucede durante el combate a ti, a otros jugadores cercanos y a los enemigos. No es necesario mirar este registro mientras luchas, ya que el retrato de tu personaje y el retrato del objetivo brindan un resumen adecuado de cómo va la lucha. Lo que puedes hacer es usar el registro de combate para revisar luchas finalizadas recientemente si crees que algo no ha salido según lo planeado.

Menú de chat El menú de chat ofrece accesos directos para comunicarte con otros jugadores del juego. Haz clic en ellos para abrirlos y pulsa Esc para cerrarlos. También puedes usar los accesos directos que aparecen en la parte derecha del menú. Si quieres más información sobre cómo comunicarte con otros jugadores, ve a la página 168.

Barra de interfaz

ABRIR Y CERRAR VENTANAS

Para abrir una ventana, puedes hacer clic en el botón asociado a esa ventana o bien pulsar la tecla de acceso rápido. Coloca el cursor sobre un botón y fíjate en la letra entre paréntesis para averiguar su tecla de acceso rápido. Pulsa el mismo botón o tecla para cerrar una ventana que esté abierta.

Puedes tener varias ventanas abiertas al mismo tiempo y, si quieres cerrar todas a la vez, pulsa Escape.

BARRAS DE ACCIÓN
Las facultades que colocas en la barra de acción te permiten acceder rápidamente a las mismas. Los números que aparecen en la parte superior de los botones de la barra de acción se corresponden con la fila de números del teclado. Si quieres usar la facultad que hay en el espacio marcado como 1, puedes hacer clic en el icono con el ratón o pulsar el número 1 del teclado (encima de la letra Q, no en el teclado numérico). Estas barras tienen 12 espacios, para usar las teclas del 1 al 0 y también los símbolos – e =.

REPUTACIÓN
Aquí tienes la opción de seguir el progreso de tu reputación respecto a cualquier facción. Para obtener más información sobre la reputación, consulta la página 124.

BARRA DE EXPERIENCIA
La barra de experiencia es una larga tira con 20 burbujas que hay en la parte inferior de la pantalla. Resáltala para saber cuánta experiencia necesitas para conseguir el siguiente nivel. Esta barra se llena en tiempo real, por lo que cada misión completada, cada enemigo muerto o cada nueva área explorada hace que se llene. En tu barra de experiencia hay una zona sombreada que representa la experiencia por descanso de tu personaje.





LIBRO DE HECHIZOS

El libro de hechizos (que se abre con la tecla P) indica todos los hechizos y todas las facultades que tu personaje ha adquirido y aquellos que estarán disponibles cuando tu personaje consiga más niveles. El libro de hechizos tiene varias pestañas que organizan los hechizos por tipo. Cuando empiezas el juego, todos los hechizos activos de tu personaje aparecen ya en tu barra de acción.

LA PESTAÑA DE PROFESIONES
(que se abre con la tecla K) está vacía hasta que aprendes una profesión. Las profesiones se explican más detalladamente en una sección posterior de la guía.

Descansado

Todos los personajes empiezan el juego en un estado normal. Sin embargo, si te desconectas, tu personaje "duerme" y pasa a un estado descansado. Al volver a conectarte, habrá una marca en la barra de experiencia que indica cuánta experiencia de descanso has acumulado. Si te desconectas en una posada o en una ciudad consigues experiencia de descanso a una velocidad mucho mayor que si te desconectas en campo abierto. El modo más fácil de saber si estás en el lugar adecuado es mirar el retrato de tu personaje: si el nombre parpadea en amarillo y tu nivel cambia a "zzz", estás en el sitio correcto.

Mientras estás descansado, consigues el doble de experiencia de la que conseguirías normalmente al matar un monstruo, avanzar en tus profesiones y descubrir regiones nuevas; pero la experiencia conseguida al entregar misiones completadas no cambia. A medida que matas monstruos, recoges y descubres regiones, cada vez estarás menos descansado. En cuanto la barra de experiencia alcance el marcador de descanso, te sentirás normal.



UNAS PALABRAS SOBRE EL DINERO DEL JUEGO:

Las monedas de cobre se representan con la abreviatura "c".

Las monedas de plata se representan con la abreviatura "p".

Las monedas de oro se representan con la abreviatura "o".

100 monedas de cobre = 1 moneda de plata

100 monedas de plata = 1 moneda de oro

Información del personaje

La ventana de personaje tiene dos pestañas: Personaje y Reputación. Una tercera pestaña: Moneda, estará disponible cuando tu personaje gane algunos de los tipos de moneda disponibles en el juego, como son los puntos de honor, fichas de cocina o vales para la Feria de la Luna Negra. Algunas clases, especialmente los brujos y los cazadores, tienen una pestaña de mascotas que les proporciona información importante sobre la mascota activa.

Haz clic en la flecha amarilla de la esquina inferior derecha de la ventana de tu personaje para mostrar información detallada sobre tu personaje. Es increíble toda la información que hay que absorber al principio. Por suerte, al principio no hace falta que lo comprendas todo. Tu personaje tiene lo que necesita para machacar monstruos. El significado de las estadísticas y lo que tienes que hacer para maximizarlas no será importante hasta que no avances unos cuantos niveles.

Sin embargo, algunas personas son curiosas desde el principio. Si quieres comprenderlo un poco más, aquí tienes un adelanto.



REPUTACIÓN
La ventana Reputación indica la posición de tu personaje respecto a diversas facciones. Las facciones son grupos de PNJ asociados que se encuentran en varios puntos del mundo del juego. Muchos PNJ están asociados con alguna facción. A medida que progresas por el juego, te encuentras con más facciones y tu página de reputación cambia. Si tu reputación alcanza niveles más altos con algunos grupos, puedes comprar equipamiento especial. Si la reputación alcanza niveles más bajos, los miembros de ese grupo pasan a ser hostiles y te llegarán a atacar si te ven.

PERSONAJE
La ventana Personaje muestra todas las casillas para ropa, armadura y armas de tu personaje. También muestra todas las estadísticas físicas y mentales que influyen en el rendimiento de tu personaje en el juego.

Definiciones de estadísticas

CATEGORÍA	CÓMO AFECTA AL PERSONAJE
Salud	Cuánto daño puedes recibir antes de morir
Fuerza	Aumenta el poder de ataque (la cantidad varía con la clase)
Agilidad	Aumenta el poder de ataque (la cantidad también es variable) y el golpe crítico
Aguante	Aumenta la salud
Intelecto	Aumenta el maná y el golpe crítico con hechizos (si corresponde)
Espíritu	Controla la regeneración de maná
Daño	Daño de base de tus ataques con armas
DPS	Daño en el tiempo de tus ataques con armas
Poder de ataque	Influye en el daño físico infligido
Velocidad de ataque	La frecuencia con la que realizas ataques automáticos
Maestría	Mejora las bonificaciones de talento
Celeridad	Influye en la velocidad de ataque y de lanzamiento
Golpe	Mejora tu probabilidad de acertar con un golpe
Crítico	Mejora tu probabilidad de conseguir golpes críticos (ataques con daño adicional)
Pericia	Reduce la probabilidad de que un enemigo esquive o pare tus ataques
Armadura	Reduce el daño físico (resáltalo para ver el % que se mitiga)
Esquivar	Probabilidad de esquivar un ataque físico evitando el 100% del daño
Parar	Probabilidad de parar un ataque físico evitando el 100% del daño
Bloquear	Probabilidad de bloquear con un escudo mitigando el daño adicional (resáltalo para ver la cantidad)
Resistencia JcJ	Proporciona una reducción del daño infligido por otros jugadores y sus mascotas o esbirros
Poder JcJ	Aumenta el daño infligido a otros jugadores y a sus mascotas y esbirros. Además aumenta la sanación realizada en zonas JcJ

Control del personaje

En esta sección puedes obtener más información sobre el control de tu campo de visión en el juego y el movimiento de tu personaje por el entorno. Este capítulo amplía los conceptos que se presentan en "Primeros pasos", por lo que algunas cosas de las que siguen ya te resultarán familiares si has leído esa sección.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Hay dos maneras de controlar el movimiento de tu personaje: con el teclado o con el ratón. De forma predeterminada, el personaje se mueve corriendo. Para cambiar entre correr y caminar, pulsa la tecla de barra diagonal (/) que se encuentra en el teclado numérico.

¡Salta a por ello!

Para empezar, pulsa la barra espaciadora: es grande, así que es natural que empecemos por ahí. La barra espaciadora hace que tu personaje salte. Muchas veces el salto es la forma más rápida de evitar obstáculos bajos y no te ralentiza si estás corriendo hacia algún sitio.

Comandos de teclado

Si prefieres el teclado para mover el personaje, prueba a emplear las teclas W, A, S y D. Las teclas de flecha también permiten mover al personaje, pero si utilizas WASD tendrás los dedos más cerca de las teclas de número que se utilizan para activar las facultades de tu personaje. Claro que no hay ningún problema en emplear las teclas de flecha: si te resulta más cómodo, úsalas para jugar.





Control del ratón

Para controlar el movimiento de tu personaje con el ratón, pulsa ambos botones del mismo simultáneamente para avanzar. Tu personaje avanzará sin detenerse mientras mantengas pulsados ambos botones. Desliza el ratón a izquierda o derecha para hacer girar al personaje en esa dirección.

Desplazamiento lateral

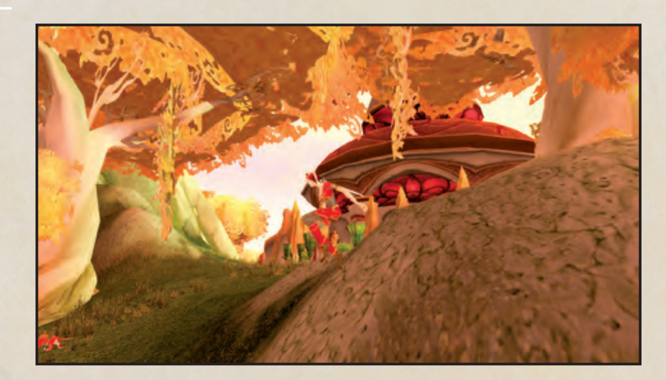
El desplazamiento lateral es un modo de moverse a derecha o izquierda cambiando muy poco lo que se ve en pantalla. Si no estás familiarizado con el desplazamiento lateral, dedica algún tiempo a probarlo ahora. Pulsa la tecla Q para desplazarte lateralmente a la izquierda y la tecla E para desplazarte a la derecha. El desplazamiento lateral no cancela correr automáticamente.

Correr automáticamente

Si pulsas la tecla Bloq Num, el personaje comienza a correr y seguirá así hasta que lo canceles. Estos son los modos más rápidos de cancelar correr automáticamente:

- Vuelve a pulsar Bloq Num.
- Pulsa cualquiera de las teclas que hacen que tu personaje se mueva hacia delante o hacia atrás.
- Pulsa ambos botones del ratón a la vez.

Aunque correr automáticamente esté activo, conservas el control del personaje. Si pulsas las teclas para que el personaje gire a derecha o izquierda, este gira sin cancelar correr automáticamente. Si quieres utilizar el ratón para hacer girar al personaje, pulsa el botón derecho y desliza el ratón a derecha o izquierda.



LA CÁMARA

En la mayoría de los juegos, "cámara" se refiere al campo de visión del mundo de juego. En World of Warcraft, la vista de cámara predeterminada muestra un área pequeña con tu personaje en mitad de la pantalla. El modo más sencillo de cambiar lo que ves es pulsar el botón izquierdo del ratón y mantenerlo pulsado mientras mueves el ratón. Tu personaje se queda en su sitio, pero lo que ves cambia. Ten cuidado al mover el ratón adelante o atrás: puedes terminar mirando al suelo o al cielo.

Cuando te hayas acostumbrado a mirar, hazlo con el personaje en movimiento. Al principio puede desorientarte, pero tienes que cogerle el tranquillo, ya que resulta de gran ayuda cuando vigilas si hay enemigos.

También puedes cambiar lo alejada que está la cámara del personaje. A algunos jugadores les gusta acercarse mucho a sus personajes, mientras que otros prefieren alejarse para tener una visión más amplia del juego.

Para acercar, pulsa la tecla Inicio varias veces o mueve la rueda del ratón hacia delante. Cuando estás en perspectiva en primera persona (lo que significa que miras a través de los ojos del personaje), ya no puedes acercar más.

Para alejar, pulsa la tecla Fin varias veces o mueve la rueda del ratón hacia atrás. Hay un límite a cuánto se puede echar hacia atrás la vista, y esta siempre estará centrada en el personaje.



CÓMO MOVERSE

Al principio no te quedará más remedio que ir andando a cualquier sitio al que quieras ir. Una vez que empieces a recibir misiones que te envíen a nuevos lugares, te será muy útil saber qué opciones de transporte tienes.



IR A PIE

Aunque no es muy glamuroso, al principio todos tienen que ir a pie para llegar a otros lugares. Si tienes que recorrer distancias largas, usa la función correr automáticamente (de forma predeterminada, la tecla Bloq Num) para que puedas concentrarte en controlar a tu personaje.

También es posible ir caminando si no quieres correr. Aunque es más lento, es una forma divertida de jugar al rol o disfrutar del paisaje, y también es bueno si estás escoltando a un PNJ que merodea por la zona a un ritmo diferente. Para caminar, pulsa la tecla / del teclado numérico. Para volver a correr, púlsala de nuevo.

No hay tecla para esprintar. No obstante, los huargen y los pícaros tienen facultades para aumentar su velocidad cada pocos minutos.

BENEFICIOS PARA CORRER

Incluso cuando vayas a pie, algunas clases tienen habilidades y facultades para aumentar su velocidad. Ten en cuenta que en nivel 1 no tienen estas facultades, así que presta atención a tu libro de hechizos para ver cuándo estarán disponibles las siguientes facultades.

Druida

Los druidas aprenden la facultad Forma de viaje, que les permite convertirse en venado para ir a una velocidad considerable.

Cazador

Los cazadores aprenden una facultad llamada Aspecto del guepardo, que les permite aumentar su velocidad indefinidamente (también aprenden Aspecto de la manada, que aumenta la velocidad de carrera de todo el grupo). Ten en cuenta que quedarás atontado de forma instantánea si sufres daño mientras usas Aspecto de la manada, por lo que no será útil durante el combate.

Chamán

Los chamanes aprenden a convertirse en lobos fantasmales. Esta forma aumenta la velocidad indefinidamente, por lo que es ideal para viajes largos.

NADAR

A veces tendrás que nadar a través de extensiones de agua para llegar hasta tu destino, mientras que en otros casos tendrás que bucear para encontrar objetos ocultos necesarios para una misión. Casi todas las extensiones de agua tienen algún tipo de vida acuática, que a veces es hostil.

El control de tu personaje mientras nadas es diferente de cuando caminas.

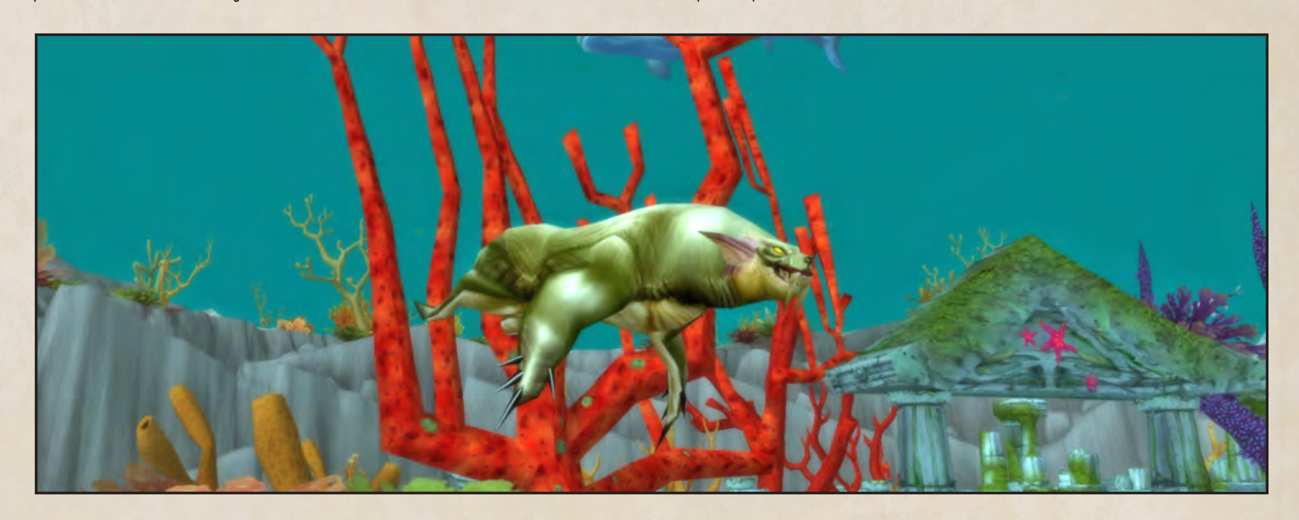
CONTROLES PARA NADAR

TECLA	EFECTO
X	Bucear hacia abajo
Barra espaciadora	Nadar hacia la superficie
Clic derecho + mover el ratón	Guía la dirección hacia la que nada el personaje
Bloc Num	El personaje sigue nadando en la misma dirección

Beneficios para nadar

Nadar es más lento que correr, a menos que tengas algunas bonificaciones o facultades. Tu personaje puede permanecer bajo el agua durante una cantidad de tiempo limitada antes de quedarse sin aire y morir, a menos que tomes las pociones adecuadas o tengas a un brujo cerca de ti para que use el hechizo Respiración subacuática contigo.

Los druidas aprenden a transformarse en forma acuática. Bajo esta forma, estos personajes pueden permanecer debajo del agua todo lo que quieran. Además, se mueven más rápido que otras clases. Los chamanes y otras clases, como los caballeros de la Muerte, los pícaros y las mascotas de los cazadores cuentan con facultades que les permiten caminar sobre el agua como si se tratase de tierra firme. También funciona con los personajes con monturas.



Fatiga

Quedarte sin aire no es el único peligro cuando estás en el agua. Los personajes se cansarán si nadan durante demasiado tiempo en aguas profundas, lo que evita que la gente intente cruzar el océano entero sin un barco. Si ves que aparece la barra de fatiga, vuelve a aguas más claras lo antes posible. En este caso la profundidad no tiene mucho que ver, así que estar en la superficie tampoco ayudará demasiado.

RUTAS DE VUELO



Las rutas de vuelo es la forma más común de viajar en el juego. Hay rutas en todas las ciudades y en la mayoría de regiones. Podrás reconocer a los maestros de vuelo por el icono de pie alado en el mapa de la región.

Para acceder a una nueva ruta de vuelo, tendrás que descubrir a los dos maestros de vuelo que hay al final de cada ruta. Todos los personajes empiezan con la posibilidad de acceder al punto de vuelo de su ciudad natal. No obstante, no podrás usar ese punto de vuelo hasta que descubras otro destino vinculado a dicho punto.

Cada vez que entres a una nueva región o ciudad, busca un punto de vuelo usando el rastreador de tu minimapa. Si haces clic derecho en el maestro de vuelo que tiene un punto de exclamación verde, irás al punto de vuelo. Si vuelves a hacer clic derecho sobre él, se abrirá un mapa que muestra dónde puedes volar. Si haces clic en un destino, llegarás allí inmediatamente.

La mayoría de las rutas de vuelo son específicas de la Alianza o la Horda, y cada facción vuela con diferentes tipos de bestias. Cada vez que vueles, tendrás que pagar un módico precio. Si lo piensas, volar en realidad permite ahorrar dinero, ya que el coste de un vuelo se compensa con creces con el dinero que conseguirás haciendo misiones y matando enemigos durante el tiempo que has ahorrado.

Volar es una de las características más chulas del juego. Puedes usar el ratón para mirar a tu alrededor mientras vuelas, ya que no podrás caerte de una montura voladora. Este no será el caso cuando tengas tus propias monturas, pero esa es otra historia...

MÉTODOS DE VIAJE ESPECÍFICOS DE FACCIÓN

Barcos de la Alianza

Los barcos están diseñados para viajar de un continente a otro. La mayoría de las rutas marítimas son para lugares de la Alianza, aunque la ruta entre Bahía del Botín y Trinquete está disponible tanto para la Horda como para la Alianza.

A diferencia de las rutas de vuelo, no hay necesidad de "descubrir" una ruta marítima. No hay más que ir a un puerto, buscar el muelle adecuado y esperar a que el barco llegue. La mayoría de puertos tienen varios barcos, por lo que tendrás que hablar con el capitán del puerto para asegurarte de que escoges el correcto. Puede que tengas que esperar unos minutos antes de que llegue el barco, así que mientras tanto es buena idea hablar con la gente de alrededor, consultar talentos y logros, practicar tus habilidades de artesanía o simplemente relajarte. No tienes que pagar nada para hacer un viaje en barco. Si saltas o te caes del barco, tendrás que nadar hasta la orilla.

Tranvía Subterráneo

El Tranvía Subterráneo es un medio de transporte entre Ventormenta y Forjaz. Este viaje es tan rápido como ir volando, y además es gratuito. La parada del tranvía de Ventormenta está ubicada en el Distrito de los Enanos. Si estás en Forjaz, la encontrarás en Ciudad Manitas.

Zepelines: regiones de la Horda

Los zepelines también están diseñados para viajar entre continentes. Todas las rutas de zepelín son para destinos de la Horda.

A diferencia de las rutas de vuelo, no hay necesidad de descubrir una ruta de zepelín. No hay más que ir a la torre del zepelín, buscar la plataforma adecuada y esperar a que llegue el zepelín. La mayoría de torres de zepelín tienen varias naves, por lo que tendrás que hablar con el maestro de zepelines para asegurarte de que escoges el correcto. Es posible que tengas que esperar unos minutos antes de que llegue el zepelín.

No hay que pagar nada para viajar en zepelín. Si saltas desde el zepelín, lo más probable es que tu personaje muera. Dicho esto, hay quien salta del zepelín de los Claros de Tirisfal sin morir... normalmente. ¡Sobre todo, no saltes antes de tiempo!

El portal de Lunargenta

Es un portal que conecta la Ciudad de Lunargenta con Entrañas. El portal de Entrañas está ubicado justo dentro de la ciudad. El portal de Lunargenta está ubicado en la Aguja Furia del Sol. El portal es gratuito.



MONTURAS PERSONALES

Al llegar a nivel 20, los jugadores pueden comprar monturas de suelo. Ir en montura es un 60% más rápido que ir corriendo. Para usar una montura, tienes que adquirir la montura y Aprendiz jinete, que te permite utilizar la montura.

No es necesario que uses la montura racial estándar de tu personaje. Al explorar el mundo, lo más probable es que encuentres otras monturas. Algunas de ellas requieren que realices misiones repetitivas para mejorar tu reputación con una facción determinada, pero merece la pena si quieres disfrutar de sus fantásticas monturas.

Solo necesitas aprender equitación una vez para cada nivel. Por tanto, puedes tener diez monturas, pero solo necesitas entrenar la habilidad de equitación una vez. El único coste que sí que tendrás que asumir cada vez es en el caso de que compres otro tipo de montura.

Existen monturas más rápidas en el juego, incluidas las monturas épicas (que requieren un entrenamiento en equitación más exhaustivo) y las montura voladoras. Las monturas voladoras son las más caras, y no te mezclarás con ellas hasta que no hayas avanzado bastante en el contenido del juego.

SELECCIÓN DE MONTURAS RACIALES

RAZA	MONTURA COMÚN
Draenei	Elekks
Enanos	Carneros
Gnomos	Mecazancudos
Humanos	Caballos
Elfos de la noche	Sables de la noche
Huargen	Sin montura
Pandaren	Tortugas dragón
Elfos de sangre	Halcones zancudos
Goblins	Triciclos
Orcos	Lobos
Tauren	Kodos
Trols	Raptores
No-muertos	Caballos esqueléticos

Bonificaciones de brujos y paladines

Los brujos y los paladines tienen monturas de suelo especiales que son específicas para sus clases. Las monturas de los paladines incluso cambian en función de la raza de tu personaje. Conseguirás la primera montura con nivel 20 y la segunda con nivel 40.



PORTALES DE MAGO

Los magos primero aprenden la facultad de teletransportarse a ciudades importantes. Más tarde, a un nivel intermedio, los magos podrán abrir portales que teletransportan a los miembros de su grupo a ciudades importantes específicas. A medida que suben de nivel, los magos aprenden a teletransportarse a más ciudades (la primera opción siempre será la capital de su raza).



INVOCACIONES DE BRUJO

Cuando los brujos llegan al nivel 42, aprenden Ritual de invocación. El brujo y otros dos jugadores pueden usar este hechizo para invocar a otro jugador desde cualquier parte del mundo. Este hechizo se usa a menudo para reunir a miembros del grupo en la misma ubicación. Hay que tener en cuenta que el Ritual de invocación solo se puede hacer si todos están en el mismo grupo o banda, y que no funciona con jugadores que no sean de tu grupo.

PIEDRAS DE INVOCACIÓN

Las mazmorras tienen piedras que permiten que los jugadores puedan llamar a sus compañeros de grupo. Solo hacen falta dos personas en una piedra para que los demás del grupo puedan aparecer en la ubicación en cuestión. No obstante, necesitarás un nivel adecuado para la mazmorra, ya que de lo contrario, no funcionará.

COMBATE JUGADOR CONTRA ENTORNO



Explora el área en la que se encuentra tu personaje y pasa el cursor del ratón sobre las distintas criaturas que veas. Aparecerá una pequeña ventana informativa en la esquina inferior derecha de la pantalla en la que los enemigos aparecen en texto de color rojo, no verde como un PNJ amistoso ni amarillo como uno neutral. Es posible atacar a algunos objetivos neutrales, pero ellos no lucharán hasta que tú vayas a por ellos. Sin embargo, los enemigos son agresivos ¡y se abalanzarán sobre ti si te acercas demasiado! Debes estar preparado para defenderte.

Cuando optas por luchar contra una criatura, se considera que estás en combate. En combate significa que estás enfrentándote de forma activa con un enemigo. Es fácil saber cuando estás en combate, ya que el retrato de tu personaje parpadea en rojo y los números de nivel se convierten en espadas cruzadas. Estar en combate implica que no puedes realizar algunas acciones, como comer y beber.



Un modo distinto de elegir un objetivo

Siempre puedes hacer clic izquierdo para seleccionar entre los diversos objetivos, pero hay otros modos de encontrar a tus enemigos. Pulsa la tecla Tabulador para cambiar entre los diversos monstruos que están cerca de tu personaje. Acércate a un grupo de enemigos y pulsa varias veces el tabulador para desplazarte por los distintos objetivos disponibles.



Los beneficios de usar el tabulador incluyen el cambio rápido de objetivo con una mínima pérdida de atención por mirar el teclado y que muestra como objetivo a cualquier enemigo cercano, incluso a los que tú no puedes ver. La desventaja de la selección de objetivos con el tabulador es que no elige de forma fiable al enemigo con el que quieres enfrentarte a continuación ni siempre elige al objetivo más cercano.

Prueba a luchar de ambos modos (selección manual de objetivos y mediante el tabulador) y descubre cuál te resulta más cómodo.

Facultades y hechizos

Es divertido ver cómo se desarrolla una lucha, pero debes prestar atención a más cosas aparte de la acción que tiene lugar frente a ti. Durante el combate, debes estar atento a las oportunidades de utilizar hechizos o facultades que pueden activarse en un momento o en otro. Calibra bien tu salud y tus recursos para saber cuándo lanzarte sobre un objetivo, cuándo rendirte y correr, y cómo va a desarrollarse todo.

Todos los personajes comienzan con un puñado de facultades que varían en función de la clase y de la raza seleccionadas para cada uno. Estas facultades iniciales aparecen en la barra de acción, por lo que es fácil acceder a ellas. Resalta los iconos de la barra de acción (o del libro de hechizos) con el ratón. Esto hace que aparezca una descripción que facilita más información sobre la facultad. Lee ese panel para obtener más detalles sobre cualquiera de tus facultades.

Bloodthirst
Melee Range
Instant 4.5 sec cooldown
Requires Melee Weapon
Instantly attack the target, dealing 90% weapon damage plus 1,320 with your main hand weapon and restoring 1% of your health. Bloodthirst has double the normal chance to be a critical strike.

Generates 10 Rage.

Facultades pasivas

Algunas facultades de tu libro de hechizos se indican como pasivas y no aparecen en la barra de acción. Dichas facultades están siempre activas en el personaje.

Deberías acostumbrarte a tus facultades utilizándolas, incluso si al principio no estás seguro de su valor. No seas miedoso y no te preocupes por si estás haciendo las cosas perfectamente: prueba cosas nuevas y comprueba qué te parecen y qué resultados tienen. Las siguientes páginas te ayudarán a comprender la información que proporcionan las descripciones y qué importancia tienen para ti y para tu personaje.



TÉRMINOS RELACIONADOS CON LAS FACULTADES

Si no sabes con seguridad lo que hace una facultad o cuándo usarla, los siguientes términos tal vez te sitúen en la dirección correcta. Estos mismos términos también son válidos para las facultades que se emplean durante una batalla.

Conocer el funcionamiento de las facultades puede ayudarte a idear un plan de acción al enfrentarte a tus enemigos. Por ejemplo, si tienes algún tipo de aturdimiento o de interrupción, puedes impedir que un enemigo te alcance con un hechizo poderoso o que se sane a sí mismo.

TÉRMINO COMÚN	DEFINICIÓN
Agro/amenaza	Se refiere a gestionar la atención de un enemigo, ya sea para aumentar o reducir la atención de un monstruo hacia un personaje.
Resistir/resistencia	Estos efectos hacen que ciertos hechizos y facultades encuentren más dificultades a la hora de infligir todo su daño.
Inmune a /inmunidad	Estos efectos proporcionan inmunidad completa frente a un tipo de daño o control de masas.
Miedo	Estas facultades hacen que un objetivo corra de forma caótica; el efecto puede interrumpirse si la víctima sufre gran cantidad de daño.
Atontar/frenar	Estas facultades ralentizan a las víctimas.
Desorientar	Hace que la víctima vague sin rumbo durante un corto periodo de tiempo.
Aturdir	Una facultad que evita que el enemigo realice acción alguna.
Enraizar	Facultades que inmovilizan a la víctima; aunque el objetivo no se puede mover, sigue pudiendo luchar o usar facultades.
Interrumpir	Una facultad que impide que un hechizo enemigo se complete.
Área de efecto (AdE)	Algo que tiene un efecto sobre un área más amplia e influye en varios objetivos dentro de esa zona de efecto.
Maldición/enfermedad/veneno	Perjuicios que dañan a un objetivo de ciertas formas y que, a menudo, se pueden disipar o eliminar de otro modo.
Daño en el tiempo (DeT)	Una facultad que inflige cierta cantidad de daño durante un cierto número de segundos.
Sanar	Facultades que restauran la salud perdida.
Sanación en el tiempo (SeT)	Estas facultades restauran la salud con cada pulso (la duración entre los pulsos la define la propia facultad).
Aspectos	Beneficios que mejoran a jugadores o grupos durante un periodo de tiempo prolongado.
Polimorfia	Convierte a los objetivos en animales indefensos durante un largo periodo. Este efecto se interrumpe si el objetivo recibe daño.
Porrazo	Deja inconsciente a un objetivo durante un largo periodo. Se interrumpe si el objetivo recibe daño.
Escudo	La facultad absorbe daño y evita que el objetivo pierda salud tan rápidamente durante una lucha.

Más información sobre atontar

Aunque hay facultades que atontan a tu personaje, es posible que te atonten casi en cualquier momento. Si un enemigo te golpea por detrás (por ejemplo, si huyes de una lucha), existe la posibilidad de que quedes atontado. Estar atontado es peligroso, ya que reduce la velocidad de carrera, lo que permite al enemigo atacarte más veces mientras intentas huir.

BARRAS DE ACCIÓN

La barra de acción está en la parte inferior de la pantalla. Las barras de acción son el modo más eficaz de acceder a los hechizos y las facultades de tu personaje. En niveles bajos no tendrás muchas facultades, pero eso cambiará a medida que vayas avanzando en el juego.

Todos los jugadores tienen seis barras de acción. Existen dos maneras de moverte en tus barras de acción. La primera es mantener pulsada la tecla Mayús, luego pulsar cualquier número entre 1 y 6; la segunda es hacer clic en las flechas arriba y abajo situadas a la derecha del botón marcado con el signo igual (=). El número que hay en el círculo pequeño situado junto a las flechas te indica qué barra de acción está activa en ese momento.

Configura las barras de acción de un modo lógico, ya que esto influye enormemente en tu efectividad durante el combate. Si tienes que cambiar entre las barras de acción muy a menudo durante una lucha normal, es mala señal. Y tampoco es deseable tener que desplazarse entre los números de forma muy brusca. Esto se ve mejor con uno o dos ejemplos.

Los jugadores con las barras de acción bien configuradas son mucho más rápidos en un enfrentamiento y utilizan una facultad cada 1,5 segundos (que, generalmente, es el límite de uso de las facultades). Si tu personaje ataca automáticamente mientras buscas algo que hacer, mala señal.

También es normal para un jugador nuevo: no te enfades contigo mismo si te lleva algún tiempo aprender. En lugar de eso, intenta encontrar una configuración lógica para ti. Cuando notes que tu velocidad mejora, felicítate y piensa en lo mortífero que se está volviendo tu personaje.



Ratón o teclado

En un momento dado, todo el mundo debe hacer clic en un icono de facultad con el puntero del ratón. Quizá hayas configurado cinco barras de acceso rápido en la pantalla y no puedas llegar a todo rápidamente. Sin embargo, tu objetivo debería ser utilizar el teclado para todas las acciones posibles, Por norma general, es mucho más rápido y permite a tu personaje pasar por las distintas facultades a la velocidad del rayo.

Compruébalo tú mismo.

Busca la facultad de la casilla seis y haz clic en ella, aunque no contenga nada.

Pulsa 6 en el teclado. ¿Qué ha sido más rápido?

Una vez que te hayas acostumbrado al juego, enséñate a emplear las facultades sin ni siquiera mirar qué son. Memoriza dónde se encuentra cada facultad y observa cómo tu personaje se convierte en una máquina de matar. Nadie espera que domines esto al instante, pero hará que tu experiencia de juego sea mucho más fluida.



MÁS INFORMACIÓN SOBRE LAS FACULTADES

Tiempo de lanzamiento

Cada hechizo o ataque tiene un tiempo de lanzamiento, que te indica el tiempo que necesita tu personaje para realizar dicho ataque. Las facultades instantáneas tienen lugar en cuanto pulsas el botón con el que están asociadas. Los lanzamientos con tiempo llevan algunos segundos y dejan al taumaturgo expuesto durante todo el proceso. Los personajes que lanzan hechizos no pueden moverse para defenderse sin interrumpir el lanzamiento del hechizo actual. Dejan de realizar ataques automáticos y no pueden emplear otros hechizos.

Algunos enemigos (incluidos otros personajes) tienen facultades de interrupción que detienen a los taumaturgos si se utilizan en el momento adecuado. Además, el daño puede entorpecer a un taumaturgo y hacer que este necesite más tiempo para lanzar su hechizo.

Los hechizos canalizados también requieren tiempo, pero son de una clase diferente. Comienzan a ser efectivos en seguida, pero el taumaturgo debe mantener la canalización para que sus efectos continúen. Al igual que sucede con los hechizos con tiempo de lanzamiento, los efectos se pueden interrumpir, pero el daño no los ralentiza, sino que los precipita y provoca que terminen de forma prematura.

A menudo los taumaturgos encuentran modos de ganar tiempo para lanzar hechizos. Ralentizan a sus enemigos, los obligan a huir o hacen algo que los mantiene ocupados y les dificulta iniciar un combate cuerpo a cuerpo.

Tiempos de reutilización

Las descripciones de la barra de acción también indican los tiempos de reutilización de los distintos hechizos y facultades. El tiempo de reutilización es el tiempo que se debe esperar para volver a utilizar una facultad. Cuando se emplea una facultad, el acceso directo de la barra de acción oscurece esa acción hasta que esté lista para usarse de nuevo. Esta representación gráfica es importante, ya que te permite saber lo que puedes hacer en cualquier momento.

Los tiempos de reutilización se representan de forma visual en los iconos de la barra de acción, como una línea que se mueve en el sentido de las agujas del reloj, como un cronómetro. Si no puedes lanzar un hechizo debido a un tiempo de reutilización, el juego te lo indica: “El hechizo aún no está listo”.

También hay un tiempo de reutilización global que se activa al utilizar la mayoría de las facultades. El tiempo de reutilización global dura 1,5 segundos (1 segundo si eres cazador, pícaro, caballero de la Muerte, monje o druida en forma felina). Cuando utilices una facultad, observa cómo casi todas las demás casillas también se oscurecen. Todo lo que no está en el tiempo de reutilización global se puede utilizar, incluso cuando acabas de finalizar otra acción. Estos hechizos y facultades sin vincular a menudo son facultades potentes y reactivas que te sacan de problemas sin tener que esperar.

Algunas facultades tienen un tiempo de reutilización compartido distinto al global. Por ejemplo, los hechizos de choque de un chamán activan los tiempos de reutilización de los demás, por lo que no puedes atacar a alguien con un hechizo de choque distinto cada segundo y medio.

CATEGORÍAS DE FACULTADES

Todas las clases de personaje tienen numerosos tipos de facultades que se encuentran en distintas categorías. Es casi imposible conocer el efecto exacto de todo en el juego.

Sin embargo, conocer la categoría de una facultad y buscar palabras clave en el texto te proporcionará pistas sobre el mejor modo de usarla.

Escuelas de magia

Las escuelas de magia son Arcano, Fuego, Escarcha, Sagrado, Naturaleza y de las Sombras. Algunas facultades que no son hechizos también infligen uno de estos tipos de daño. Distintos enemigos son inmunes o muy resistentes a diferentes tipos de daño. Ninguna escuela de magia es más poderosa que las otras en sí.

La mayoría de las clases que pueden emplear hechizos tienen acceso a dos o tres escuelas de magia. Sin embargo, hasta que se consigue acceso a las especializaciones en el nivel 10, todas las escuelas de magia son, en lo fundamental, iguales.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS



Durante el combate, los beneficios y los perjuicios aparecen cerca del minimapa. También se muestran debajo del retrato de tu personaje si te resaltas a ti mismo.

La mayoría de las clases tienen algún tipo de beneficio que pueden lanzar sobre sí mismas, sobre un arma o sobre el grupo. Deberías lanzarlos antes de que empiece el combate y mantenerlos en funcionamiento siempre que sea posible. El coste de los beneficios es casi trivial en comparación con los beneficios que aportan a tu personaje o a los demás.

Durante el combate, los perjuicios de tus enemigos pueden alcanzarte. La mayoría de los perjuicios tienen una duración breve, y tal vez tengas que esperar a que desaparezcan. Otros perjuicios se pueden contrarrestar mediante el hechizo o el objeto adecuado. Muchas clases infligen sus propios perjuicios a los enemigos, e incluso es posible que también puedas quitarles los beneficios a los enemigos.

Si vas a lanzar un beneficio a los miembros de tu grupo, ten en cuenta que no es necesario hacer clic en personas individuales por anticipado. Lanza el beneficio sobre uno de los personajes de tu grupo y todos los miembros del grupo lo recibirán al mismo tiempo.

Combate con monstruos agregados



Un monstruo agregado es un enemigo adicional que se une a la lucha de forma inesperada. Durante el curso de la batalla, siempre existe la posibilidad de que aparezcan monstruos agregados que compliquen la lucha. Estos enemigos adicionales generalmente se unen a la batalla por uno de los tres motivos siguientes.

En primer lugar, algunos enemigos intentan huir cuando su salud está casi agotada. Esto es problemático, porque el enemigo puede escapar de tu radio de ataque y luego volver con más amigos. En otros casos, puede que estés luchando demasiado cerca de la ruta de patrulla de un enemigo. Si este te detecta, incluso si ya estás inmerso en un combate, se unirá a la lucha… ¡y no en tu bando!

Existe una tercera posibilidad, mucho menos frecuente, de que monstruos agregados se unan a la batalla. Algunos enemigos poderosos cuentan con secuaces que tal vez no se unan al combate de inmediato. En su lugar, el enemigo principal espera a que la salud haya disminuido un poco antes de pedir refuerzos. Por eso merece la pena estar siempre alerta durante un combate.

Aleja a los monstruos de sus amigos si te preocupan los agregados. Se trata de un modo más seguro de luchar, pero lleva más tiempo. Cuando veas la victoria segura, no te molestes en hacerlo.

Si te preguntas cómo atraer a los monstruos, hay muchas maneras de hacerlo. En el caso de un personaje de combate cuerpo a cuerpo, golpea al monstruo, retrocede, vuelve a golpearlo y repite. No perderás los ataques automáticos mientras te mueves (siempre que no le des la espalda al objetivo), y a menudo tus facultades también pueden usarse en movimiento.

En el caso de personajes de combate a distancia, es más fácil hacerlo de una sola vez: lanza un hechizo a larga distancia para iniciar la lucha, y luego corre como un gamo hasta llegar al lugar donde quieres luchar con ellos. Luego, date la vuelta y vuelve a lanzar.

No olvides que si intentas atraer a un monstruo demasiado lejos, retrocederá a su punto de partida como si estuviera “encadenado” a él.

HUIR

En ocasiones comprendes que tu destino está escrito y que la cosa acabará en tragedia: quizá otro enemigo se ha unido a la lucha cuando ya estabas malherido, o quizá un monstruo era algo más peligroso de lo que pensabas. Sea como sea, sabes que es probable que no sobrevivas a ese enfrentamiento.

¡Adelante, huye! Si estás solo, no hay ninguna vergüenza en ello. Si estás con otras personas, hazles saber que vas a escapar, para que no mueran en tu lugar.

Algunas clases son mucho mejor que otras en estos casos. Si te pones fuera del alcance del cuerpo a cuerpo, el monstruo no podrá golpearte por la espalda durante tu huida.

¡Además, los monstruos cuentan con la posibilidad de atontarte! Al quedar atontado, tu personaje se ralentiza, lo que proporciona a los monstruos más tiempo aún para atacarte antes de volver por donde vinieron.

Así que utiliza todo lo que tengas en tu repertorio para aturdir al objetivo o enraizarlo antes de comenzar tu huida. Congélalos, secciónalos o usa efectos de miedo. Pero haz algo, ¡lo que sea!



Cuando te estés moviendo, observa el área que tienes delante (no gires la cabeza para ver a la cosa que babea detrás de ti). Intenta evitar a otros objetivos durante tu huida o solo estarás empeorando las cosas.

Por último, evita atravesar grupos de personas mientras huyes. Atraer a monstruos hasta otras personas se denomina “entrenar”. Si mueres en la huida y los monstruos no están lo bastante lejos como para volver a casa, atacarán a enemigos cercanos. A nadie le gusta que le ataque un monstruo “entrenado”, especialmente si acaba muerto o luchando contra criaturas que no les otorgarán experiencia porque tú las atacaste primero.

COMER Y BEBER



Entre batallas, es posible que necesites reponer tu salud o tu maná. Al comer, se restaura la barra de salud verde, y al beber se repone la barra de maná, si tienes. Tanto la salud como el maná se regeneran de forma natural, pero comer y beber restauran al personaje mucho antes.

Las velocidades de regeneración de estos recursos están vinculadas a tu espíritu. En niveles bajos, puedes moverte entre una lucha y otra en muy poco tiempo.

Haz clic con el botón derecho sobre cualquier alimento o bebida que quieras utilizar. Ten en cuenta que estos objetos (o cualquier otro objeto que puedas utilizar) se pueden arrastrar a la barra que hay en la parte inferior de la pantalla, lo que hace que los objetos estén más disponibles en el futuro al reducir el tiempo que pasas mirando en tus bolsas.

Bonus por estar “Bien alimentado”

Algunas comidas y bebidas otorgan el beneficio de “Bien alimentado” si las consumes durante un tiempo prolongado (e ininterrumpido). La comida de nivel bajo que proporciona el beneficio de “Bien alimentado” dura quince minutos, mientras que los beneficios de comida de niveles altos duran sesenta minutos. Los bonus por estar bien alimentado afectan a una o varias estadísticas de tu personaje, como por ejemplo: aguante, fuerza o golpe. Para ver si una comida otorga bonus, y cuál será el beneficio, coloca el puntero del ratón sobre el icono de la comida hasta que aparezca una descripción.

MORIR

Esto no estará en tu lista de tareas, pero en algún momento cercano de la vida de tu personaje, su barra de salud llegará a cero y morirá. Puede suceder porque hayas olvidado renovar tu barra de salud entre batallas, porque te hayan atacado varios enemigos a la vez o porque hayas atacado a un enemigo demasiado difícil para ti.

Esas cosas pasan, todo el mundo muere. En ocasiones, más de una vez. Una y otra vez. La única penalización por morir es que la armadura actual sufre una pérdida del 10% de su durabilidad. La durabilidad es fundamental para la salud de tu equipo. Cuando recibes daños, mueres o resucitas gracias al ángel de la Resurrección, tu equipo pierde durabilidad lentamente.

Cuando mueres, sobre tu cadáver aparece el cuadro Liberar espíritu. Al hacer clic en este botón, tu personaje toma forma de espíritu y es transportado a un cementerio con un ángel de la Resurrección.

Para volver a unir el espíritu con el cuerpo, puedes regresar a tu cadáver, o puedes pedir al ángel de la Resurrección que resucite tu cuerpo allí donde se encuentre.
Si aceptas la resurrección, recibes una pérdida adicional del 25% en la durabilidad de tu armadura. En niveles posteriores, también sufres dolencia de resurrección.
La dolencia de resurrección agota las estadísticas del personaje, por lo que es casi imposible hacer nada en el juego hasta que desaparece. Cuando el icono de perjuicio correspondiente a la dolencia de resurrección se difumina, las estadísticas vuelven a la normalidad.

La mayor parte del tiempo, recuperarás tu cadáver simplemente volviendo al lugar en el que has muerto. En el minimapa aparece una nueva flecha que indica la ubicación exacta del cadáver, la segunda flecha que aparece te guía hasta el ángel de la Resurrección. Por suerte, los fantasmas corren más rápido que los personajes vivos.

Cuando llegas a la ubicación general de tu cadáver, se muestra la opción "¿Resucitar ahora?". Hay un área amplia en la que puedes resucitar, para que tengas la posibilidad de evitar a los enemigos que te rodean. Debes recuperar el cuerpo en un lugar seguro, porque los personajes resucitan con solo el 50% de sus barras de salud y de maná. Come y bebe rápidamente para restaurar tu salud y tu maná.



Enemigos

Enemigos, monstruos y criaturas son términos genéricos para denominar a cualquier cosa del juego con la que puedes luchar. Cuando seleccionas a un enemigo como objetivo, puedes obtener información útil sobre el mismo mirando su retrato y su descripción. El nombre del personaje puede indicar la clase de enemigo, y si aparece una barra de maná azul, te indica que es algún tipo de taumaturgo que puede atacarte desde lejos.

Si pasas el ratón sobre el enemigo, la descripción te indica qué tipo de enemigo es. Los tipos de enemigo incluyen humanoide, bestia, no-muerto, demonio y elemental. Algunas facultades solo funcionan contra algunos tipos de enemigos y no tienen efecto alguno contra el tipo equivocado.

Colores del retrato del objetivo



ROJO

El objetivo es hostil y te atacará si te acercas mucho. En situaciones de JcJ, los jugadores de la otra facción también aparecen en este color.



AMARILLO

El objetivo es pasivo y solo luchará si tú atacas primero.



VERDE

El objetivo es amistoso.



NARANJA

El objetivo no es amistoso. No te atacará, pero no esperes interactuar con él. Existen series de misiones que te permitirán ganar reputación con la facción del objetivo con el fin de que cambie su disposición.



GRIS

Al objetivo ya lo ha atacado otro jugador. Puedes atacarlo, pero matarlo no te dará puntos de experiencia y no podrás hacerte con ningún botín. Y, además, la víctima no contará para las misiones que tengas.



AZUL

El objetivo es un jugador, como tú.

COLORES DEL NÚMERO DE NIVEL EN RETRATO DEL OBJETIVO











El color del número de nivel del objetivo también ofrece información importante.

Si los números son grises, matar a ese enemigo solo te dará botín.

Los números verdes indican que el enemigo está unos pocos niveles por debajo de ti y debería ser fácil matarlo.

Los números amarillos son para los enemigos cuyo nivel es cercano al tuyo y podrían suponer un desafío en una lucha.

Los números rojos son para enemigos que están algunos niveles por encima de ti y que es mejor evitar luchar con ellos hasta que ganes algunos niveles.

Si eliges a un enemigo como objetivo y aparece una calavera en lugar de su nivel, quiere decir que está al menos 10 niveles por encima de ti: evita a enemigos como este siempre.

MONSTRUOS SOCIALES

Si ves a un grupo pequeño de enemigos y no estás seguro de poder encargarte de todos a la vez, obsérvalos un momento para ver si se separan. Si tienes paciencia, generalmente puedes luchar con cada enemigo en solitario.

Sin embargo, algunas criaturas son sociales y ayudarán a sus camaradas cuando los ataquen, incluso si no están uno cerca del otro. No hay modo de identificar qué tipos de monstruos son sociales, excepto la experiencia.



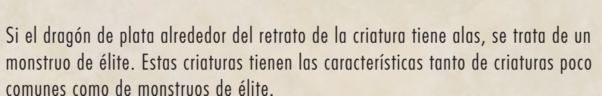
Alimañas

Las alimañas son animales que no participan en combate y que ves por ahí, lo que incluye conejos, vacas, serpientes y perros de la pradera. Si las atacas, no pueden devolver el ataque y no consigues experiencia por matarlas. Algunas alimañas se consideran mascotas salvajes y pueden emplearse en duelos de mascotas.

CRIATURAS POCO COMUNES



Las criaturas con un dragón plateado alrededor de su retrato son únicas y siempre sueltan botín. Algunos objetos que sueltan no se encuentran en ninguna otra criatura, mientras que otras seguro que dejan un botín mejor de lo normal.



Si el dragón de plata alrededor del retrato de la criatura tiene alas, se trata de un monstruo de élite. Estas criaturas tienen las características tanto de criaturas poco comunes como de monstruos de élite.

MONSTRUOS DE ÉLITE

Los monstruos de élite son enemigos poderosos, generalmente el objetivo de misiones de grupo o de mazmorra. Los élites son más fuertes de lo que indica su nivel: en general, puedes asumir que luchar contra un élite será tan difícil como luchar contra un monstruo de tres niveles más. Además, los monstruos de élite a menudo tienen facultades especiales que hacen que luchar contra ellos sea aún más difícil.

Los élites se identifican gracias al dragón dorado que hay alrededor del retrato del personaje y a la palabra Élite en su descripción.

Siempre vuelven

Los enemigos a los que matas no desaparecen para siempre. En un momento dado vuelven a aparecer, lo que significa que un área que has despejado de enemigos volverá a estar llena enseguida.

Botín

Los enemigos no se enfrentan contigo indefinidamente. Cada objetivo tiene una barra de salud debajo de su nombre y cuando esta llega a cero la criatura muere. Casi todos los enemigos ofrecen algún tipo de botín tras derrotarlos. Si tienes botín esperándote, el cadáver de tu enemigo brilla. Busca ese resplandor dorado y disfruta: ¡has ganado algo!

Haz clic con el botón derecho para abrir la ventana de botín del enemigo y, a continuación, haz clic en cada objeto para añadirlo a tu inventario. Si una criatura suelta un objeto relacionado con una misión que estés realizando, ese botín aparecerá resaltado en amarillo. Si pulsas Mayús y haces clic con el botón derecho del ratón al mismo tiempo, los objetos se enviarán directamente a tu mochila.

Obtienes botín al despojar a tus enemigos y al completar misiones. Las recompensas de una misión van directamente a la mochila en cuanto terminas la misión. El dinero que recoges, sea cual sea su origen, va directamente a la mochila y no puedes perderlo ni deshacerte de él sin querer. Además, en World of Warcraft el dinero no pesa nada: puedes llevar medio millón de monedas de oro, si así lo deseas.



Si haces clic con el botón derecho del ratón en un enemigo derrotado que centellea, aparece una ventana de botín.

AVANCE DEL PERSONAJE

Por ahora, todas tus posesiones están equipadas en el personaje o las transportas en la mochila. Pulsa la tecla B para abrir la mochila y ver qué hay dentro. Otro modo de hacerlo es hacer clic en la bolsa marrón que hay en la parte inferior derecha de la pantalla.

GESTIÓN DEL INVENTARIO

Con el tiempo, adquirirás bolsas adicionales para aumentar tu inventario. Los personajes pueden llevar hasta cuatro bolsas adicionales. Algunas profesiones permiten a los personajes crear sus propias bolsas o venderlas en la casa de subastas. En el juego hay vendedores de bolsas, que te proporcionarán espacio de almacenamiento, pero el espacio de inventario hay que pagarlo: cuantas más ranuras, más caro.

A medida que exploras Azeroth realizando misiones y despojando a los enemigos derrotados, tu mochila se irá llenando de objetos con rapidez. Una vez que tu mochila esté llena, ya no podrás recoger más botín y el juego te indicará: "el inventario está lleno". Para conseguir algo de espacio, busca a un vendedor que te compre los objetos de poco valor, y los que no puedes usar o no necesitas. Si no estás cerca de un vendedor y aun así necesitas espacio, siempre puedes eliminar objetos de tu mochila haciendo clic en ellos y arrastrándolos fuera de la mochila. Vuelve a hacer clic en cualquier lugar para soltar el objeto. Recibirás un mensaje de confirmación para ver si realmente quieres eliminar el objeto. Haz clic en Sí.

Si consigues una bolsa como recompensa de misión o de cualquier otro modo, ¡consérvala! Será mucho más valiosa para ti por el espacio que te proporcionará en tu inventario que lo que te pueda dar un vendedor por ella. Arrastra las nuevas bolsas hasta cualquiera de las ranuras de tus bolsas, o haz clic derecho en ellas desde el inventario para equiparlas.

Haz clic en este icono para abrir tu mochila.



Piedras de hogar

Todos los personajes empiezan el juego con una piedra de hogar. Estos objetos especiales teletransportan a tu personaje al último lugar al que esté ligado, que normalmente son posadas. Estas son buenas ubicaciones para desconectarse del juego, porque obtienes bonificaciones de descanso (y, por lo tanto, experiencia gratis) al dejar que tu personaje descanse ahí cuando no estás jugando.

Las piedras de hogar tienen un tiempo de reutilización largo, lo que significa que solo puedes utilizarlas cada 30 minutos, como mucho. Es mejor guardarlas para momentos en los que debas atravesar una larga distancia y sepas adónde te vas a teletransportar, o para esas ocasiones en las que estás a punto de desconectarte y quieres ir a un lugar seguro para descansar.

VENDER A LOS VENDEDORES

Para complementar las monedas de cobre que has conseguido derrotando a enemigos y completando misiones, puedes ganar dinero vendiendo los objetos conseguidos como botín de los adversarios derrotados y que no necesites. Dado que el espacio en tu bolsa es limitado, tendrás que plantearte volver al lugar de inicio de la misión o a una ciudad para vender estos objetos. Toma como costumbre vender los objetos que no quieras siempre que entregues una misión, de ese modo tendrás espacio en tus bolsas cuando vuelvas a explorar el mundo. A pesar de que los vendedores solo venden un tipo de productos, comprarán todo lo que les ofrezcas.

Los objetos que no se consideran equipo vienen en dos colores: gris y blanco. Los objetos grises se suelen denominar "basura de vendedor" porque no tienen realmente otra función que la de vendérselos a los vendedores.

Los objetos blancos pueden ser útiles si te planteas dedicarte a una profesión de creación, pero a estas alturas, no hay nada de malo en vender estos objetos.



¡Yo no quería vender eso!

Si accidentalmente vendes algo que querías conservar, no te preocupes: en la parte inferior de cada ventana de mercader hay una pestaña Recuperar. Haz clic en dicha pestaña y compra el objeto que has vendido por error.

EQUIPO

Todos los personajes nuevos comienzan con armamento, armadura y vestimenta mínimos. En la zona de inicio, hay tres formas de mejorar el equipo: despojar a enemigos, completar misiones y comprar a los vendedores de armaduras. Para la mayor parte de los jugadores que comienzan, los vendedores no son una opción, porque no suelen contar con mucho dinero. Si tienes dinero suficiente y quieres que tu personaje vaya conjuntado, mira lo que pueden ofrecerte los vendedores.

Sabrás si un objeto es una nueva pieza de equipo porque su descripción incluye información sobre dónde llevarla (manos, espalda, pecho, etc.). Cuando encuentres una pieza de equipo, abre tus bolsas y pasa el ratón por el objeto. En los niveles iniciales, lo más probable es que encuentres solo objetos grises, blancos y verdes.

El siguiente color que buscar es el rojo. El texto rojo de un objeto te indica que no puedes equipar este objeto. Puede deberse a que se trate de un arma o de un tipo de armadura que no puedes utilizar, o a que no tienes el nivel suficiente para equiparlo. Si es posible que puedas usar un objeto tras subir algunos niveles, consérvalo. Si juegas con amigos, comprueba si algún otro puede usarlo. En caso contrario, encuentra a un vendedor y véndele el equipo que no puedas usar.



COLOR DEL OBJETO	CALIDAD
GRIS	POBRE
BLANCO	COMÚN

COLOR DEL OBJETO	CALIDAD
VERDE	INUSUAL
AZUL	POCO COMÚN

COLOR DEL OBJETO	CALIDAD
MORADO	ÉPICO
NARANJA	LEGENDARIO

Código de colores de la información

Esta descripción del cáliz de inquina proporciona información básica mediante colores. El nombre morado indica que el objeto es de calidad épica. El texto en rojo te informa de que no puedes usar el objeto. En este caso, el personaje no cumple el requisito de nivel del objeto.

Goblet of Anger
Binds when equipped
Held In Off-hand
+341 Stamina
+227 Intellect
+137 Spirit
Requires Level 85
Item Level 378
Equip: Increases your haste by 160.
Sell Price: 5 34 34

Habilidades de arma y destrezas de armadura

Si te preguntas qué armas están disponibles para tu personaje, pulsa P para abrir tu libro de hechizos y busca el icono de habilidades de arma. Resalta el icono para ver qué armas hay disponibles para tu personaje.

Las destrezas de armadura indican el tipo de armadura que puedes usar actualmente y también si tu personaje puede equipar un escudo, limitaciones que están determinadas por tu clase. Sin embargo, algunas clases obtienen una mejora de armadura al alcanzar niveles más altos. Los guerreros y los paladines empiezan el juego solo con malla, pero al final aprenden a usar placas. Los chamanes y los cazadores comienzan llevando cuero, pero pueden usar armadura de malla al alcanzar un cierto nivel.



COMPARACIÓN DE EQUIPO

Si desplazas el ratón sobre equipo nuevo o actual, puedes ver detalles sobre sus atributos. En los primeros niveles, el equipo solo tendrá una estadística de armadura, por lo que puedes elegir el objeto con el nivel más alto de protección de armadura. Posteriormente empezarás a encontrar armadura que tenga otros aumentos de estadísticas.

Mantén pulsada la tecla Mayús mientras resaltas una mejora potencial. Con esto puedes comparar el equipamiento que tienes equipado actualmente con el nuevo objeto. El juego te proporciona automáticamente un resumen de los cambios en las estadísticas que se producirían si cambiaras.

Currently Equipped
Spire of Scarlet Pain
Soulbound
Two-Hand Staff
1,785 - 2,680 Damage Speed 3.00
(744.12 damage per second)
+611 Stamina
+408 Intellect
Durability 120 / 120
Requires Level 85
Item Level 378
Equip: Increases your hit by 206.
Equip: Increases your critical strike by 310.
Equip: Increases spell power by 2,334.
If you replace this item, the following stat changes will occur:
-0.1 Damage Per Second
-2 Intellect
-206 Hit
-97 Critical Strike
+306 Mastery

Jaina's Staff
Soulbound
Two-Hand Staff
1,964 - 2,947 Damage Speed 3.30
(743.99 damage per second)
+611 Stamina
+406 Intellect
Durability 120 / 120
Requires Level 85
Item Level 378
Equip: Increases your critical strike by 213.
Equip: Increases your mastery by 306.
Equip: Increases spell power by 2,334.
Sell Price: 46 99 81

Backpack
20 20
6,559 93 10

En los primeros niveles, es probable que solo encuentres objetos pobres (grises), comunes (blancos) e inusuales (verdes). Si no puedes usar un objeto gris, véndelo. Si encuentras un objeto blanco o verde, con suerte podrás usarlo, y si no puedes, tal vez debas plantearte vendérselo a otro jugador.

Tras superar los primeros niveles del juego, los objetos pobres y comunes dejan de ser adecuados para el uso, y querrás pasar a usar únicamente equipamiento inusual (todas tus armas, armaduras y equipo periférico serán verdes).

A partir del nivel 20, comienzas a ver más de un objeto azul de vez en cuando. Estos objetos poco comunes compensan el tiempo que lleva encontrarlos y deberías buscarlos. Sin embargo, no pasarán a ser tu equipo básico hasta que avances bastante más en tu carrera.

El equipamiento épico existe antes del nivel 60, pero no es muy abundante. No te preocupes por él a no ser que estés haciendo algo muy específico. Si no estás atascado en un nivel determinado, como al haber alcanzado el nivel máximo, el equipamiento épico no es necesario. Este equipo recompensa a alguien por permanecer en un nivel determinado y lograr un nivel excepcional de contenido con el tiempo. Por ello, a lo largo del juego subes de nivel hasta que el equipamiento épico ya no te resulta útil.

El equipamiento legendario es tan poco común que la mayoría de la gente nunca tendrá acceso a un objeto de este tipo. Ni siquiera los miembros de grandes hermandades que se dedican a realizar bandas de máximo nivel pueden contar con disponer de estos objetos.

Objetos reliquia

Los objetos reliquia son piezas de equipo especiales que cambian en función del personaje que las usa. Estos objetos se ligan a las cuentas en lugar de a los personajes individuales. Por lo general, tienes que tener un personaje de alto nivel en tu cuenta para poder comprar uno de estos objetos y enviárselo por correo a otro personaje de menor nivel. Las reliquias suelen ofrecer bonificaciones de experiencia, y mejoran a medida que subes de nivel. A medida que tu personaje va aumentando de nivel, los objetos hacen lo mismo.



ARMADURA

Cuando empiezas el juego, la mayoría de tus ranuras de armadura están vacías. Luego irás encontrando objetos para la cabeza, los hombros, la espalda, el pecho, la cintura, las piernas, los pies, la muñeca y las manos. Si sostienes un escudo en la mano izquierda, el personaje está limitado al uso de armas de una mano, pero los escudos proporcionan una cantidad asombrosa de armadura.

ROPA

La ropa llena tus ranuras de camisa y de tabardo. A menudo no influyen en el progreso de tu personaje, pero sirven para adornar a tu avatar. Por su parte, los tabardos pueden identificar tu pertenencia a una hermandad y también mostrar si estás asociado con alguna facción del juego.

ARMAS

Todos los personajes tienen una ranura de mano derecha y otra de mano izquierda en su inventario. Estas ranuras pueden llenarse con un arma de dos manos, dos armas de una mano, un arma a distancia, o un arma y un objeto de mano izquierda, como un escudo, por ejemplo. La clase que hayas seleccionado determinará en gran medida lo que equipes aquí.

AMULETOS, ANILLOS Y ABALORIOS

Estas son ranuras para objetos de alto nivel. Solo puedes llevar un amuleto alrededor del cuello, pero tienes dos ranuras para anillos y abalorios, algunos de los cuales son activos. Por ejemplo, muchos abalorios conceden facultades que puedes poner en la barra de acción para que brinden al personaje un aumento súbito de un aspecto del juego. Para ello solo tienes que arrastrar el abalorio desde la ventana de personaje hasta la barra de acción, para acceder a él con más facilidad.

No te preocupes mucho por ellos hasta que alcances niveles más altos.



REPARACIÓN DEL EQUIPO

A medida que tu equipo pierde durabilidad, aparece un icono de armadura en la parte superior derecha de la pantalla, debajo del minimapa. El amarillo significa que está dañada, el rojo que está rota. Cuando tu armadura está rota, esa pieza ya no te protege en combate ni te proporciona las bonificaciones de estadísticas.

Para reparar tu armadura, puedes pedirle a un guardia que active el seguimiento de reparación en el minimapa para localizar con facilidad un lugar en el que repararla. Los yunques indican los vendedores que reparan equipo. Al hacer clic derecho en este tipo de vendedores, aparecen dos iconos en la ventana del vendedor que muestran el precio de la reparación. Haz clic en Reparar todos los objetos. En niveles bajos, no tienes que preocuparte demasiado por reparar tu equipo, ya que lo normal es que lo sustituyas rápidamente. A medida que vayas aumentando de nivel, la reparación de tu equipo será más importante, pero también más costosa.

Otros modos de mejorar tu personaje

Hay otros modos de mejorar a tu personaje. Estos objetos no tienen que equiparse, sino que se utilizan (con frecuencia de forma permanente) para mejorar a tu personaje o el equipo de tu personaje. Algunos efectos son temporales, mientras que otros son más permanentes.

Algunas de las siguientes sugerencias tienen que ver con las profesiones. Para obtener más información sobre las profesiones, pasa a la página 192.





POCIONES, ELIXIRES Y COMIDA

Los personajes beben pociones y elixires y consumen comida para mejorar su rendimiento. Las pociones, elixires y frascos pueden fabricarlos personajes con la profesión de alquimia. Si tienes suerte, a veces encuentras pociones dentro de arquetas.

Algunas pociones tienen beneficios a corto plazo y solo funcionan tras beberlas. Restauran salud o maná y pueden ayudarte a salir de apuros. Las pociones se pueden tomar durante el combate, pero hay un tiempo de reutilización para su uso: no puedes llevar diez pociones a una lucha y esperar mantenerte con vida indefinidamente.

Los elixires y algunas pociones otorgan un beneficio al personaje por un periodo algo mayor. Pueden mejorar distintas cosas como la armadura, la regeneración de salud, los atributos, etc.

Hay otros objetos bebibles que se conocen como frascos. Son tremendamente caros, porque requieren muchos más componentes durante su creación. Los frascos persisten más allá de la muerte y son muy frecuentes en mazmorras y bandas.

La comida se compra o se crea mediante la profesión de cocina. Algunas comidas tienen efectos a corto plazo, que suelen consistir en la mejora de atributos. Independientemente de la bonificación de estadística que proporcione la comida, su beneficio siempre se denomina Bien alimentado.

REFUERZOS PARA ARMADURA

Las piezas de la armadura se pueden mejorar de forma permanente añadiéndoles refuerzos para armadura. Estos refuerzos se pueden fabricar con peletería. Los refuerzos para armadura de los primeros niveles brindan armadura adicional, pero los que se consiguen más adelante en el juego tienen beneficios mucho más sustanciales.

Charscale Leg Armor
Requires Level 85
Use: Permanently attach charscale armor onto pants to increase Stamina by 145 and Agility by 55.

Can only be attached to leg armor in your inventory. Wearer must be level 85 or higher.

HILO DE HECHIZOS

Los hilos de hechizos los crean los personajes con la profesión de sastrería. Son similares a los refuerzos para armadura ya que mejoran la armadura y proporcionan beneficios de atributos, pero solo pueden aplicarse a objetos de ranura de pierna. Al aplicar cualquiera de estas mejoras, el objeto se liga al alma.

INSCRIPCIONES DE HOMBRO

La profesión de inscripción crea inscripciones especiales que se aplican a las piezas de armadura para hombro. Al igual que los hilos de hechizos, estas inscripciones hacen que los objetos se liguen al alma. No verás tu primera inscripción de armadura de hombro hasta que tu personaje alcance un nivel muy superior al actual.

ENCANTAMIENTOS

Otro modo de mejorar el equipo de forma permanente es mediante un encantamiento. Casi todos los tipos de equipo pueden llevar algún tipo de encantamiento. Aunque el coste temporal es bastante alto, los beneficios a largo plazo de encantar el equipamiento son muy importantes: aumenta los atributos, añade daño a las armas y te diviertes mientras tratas de conseguirlos, especialmente si te sobra dinero.



GLIFOS

A medida que progresas por los niveles, los glifos entran más en juego. Pulsa la letra N para que aparezca la pantalla de especializaciones y selecciona la pestaña Glifos para ver cuáles están abiertos para tu personaje. Los glifos los crean los personajes con profesión de inscripción y se pueden comprar en la casa de subastas.

Hay dos niveles de glifos, y puedes desbloquear ranuras adicionales para glifos a medida que subes de nivel. Los glifos sublimes te permiten personalizar aún más algunas de tus facultades. Por otro lado, los efectos de los glifos menores incluyen ligeras variaciones de los efectos visuales de tus hechizos.



TRANSFIGURAR

Una última forma de mejorar objetos, aunque sea puramente estética es la transfiguración. Por un poco de dinero, puedes transformar tu equipo de forma que te agrade más a la vista. Existen restricciones para la apariencia de algunas piezas de equipo, y los objetos transfigurados tienen que ser del mismo tipo. Por ejemplo, no puedes transfigurar una espada de una mano para que parezca una de dos manos. Si encuentras una pieza de equipo y te gusta su aspecto, consérvala para poder transfigurar tus futuros objetos en ella incluso cuando encuentres una mejora.

Subir de nivel

A medida que matas enemigos; completas misiones; recoges hierbas y minerales, y descubres nuevas zonas del mundo, vas ganando poco a poco puntos de experiencia (PE) y rellenando la barra de experiencia situada en la parte superior de tu barra de acción. Cuando la barra se llena, el juego te felicita por haber alcanzado un nivel nuevo con un destello de luz y una fanfarria. Si completas las misiones iniciales que encuentres en el poblado de inicio, pasarás fácilmente del nivel 1 al 2.

Instrucción de nuevas facultades

A medida que subes de nivel, el juego te hace saber cuándo aprendes nuevas facultades. Las facultades nuevas (en los primeros niveles) pasan automáticamente a una ranura vacía de tu barra de acción. Eres libre de ordenar las habilidades en tu barra de acción del modo que te parezca más lógico.

Nivel 5: aprende una profesión

Cuando alcanzas el nivel 5, tienes la opción de aprender una profesión. No es necesario hacerlo, pero si quieres saber más al respecto, pasa a la página 192.

Estadísticas del personaje

Cada vez que tu personaje consigue un nivel, aumentan muchos de sus atributos (como la salud, el maná, la agilidad, la fuerza, etc.). Entra en la ventana del personaje para descubrir más sobre estos cambios.

El análisis de las estadísticas es un tema bastante avanzado, y además las estadísticas cambian en cada nivel, pero aquí te ofrecemos algunos conceptos básicos que deberías conocer al consultar esta ventana.

Blanco	De forma predeterminada, las estadísticas deben aparecer en color blanco. Esto es un nivel normal.
Rojo	Las estadísticas en rojo están afectadas de forma negativa por un perjuicio, una armadura rota u otro efecto negativo.
Verde	Las estadísticas en verde están bien y es probable que disfruten de una mejora gracias a un beneficio, una armadura mejorada o una poción.



Nivel 10: la gran elección

En el nivel 10, tu personaje debe elegir especialización dentro de su clase. Pulsa la tecla N para abrir el panel de especializaciones que te mostrará las opciones disponibles. También podrás consultar algunas de las facultades clave que aprenderás en cada especialización. Si no tienes clara la especialización que quieres seguir, resalta las facultades en el panel de cada especialización para conocer más detalles sobre las habilidades. Cuando hayas decidido la especialización que quieres jugar, haz clic en tu opción en la parte izquierda del panel y haz clic en Aprender en la parte inferior para concluir tu selección y aprender las nuevas facultades específicas de tu especialización.



Restablecer tu especialización

Si después de jugar un tiempo con la especialización que seleccionaste, te das cuenta de que no encaja con tu estilo de juego. No te preocupes, siempre puedes restablecerla hablando con un instructor de clase. Cambiar de especialización tiene un coste que aumenta cada vez que decides cambiar, pero no es tan alto como para que te impida explorar los estilos de juego de cada una de las opciones de especialización hasta que encuentres la que te convence.

Talentos

A partir del nivel 15 y cada 15 niveles desde ese momento hasta que llegues a nivel 90, ganarás un punto de talento que podrás usar para comprar un talento en función de tu clase. Pulsa la tecla N para abrir la ventana de especializaciones y talentos. Si seleccionas la pestaña de talentos podrás consultar los talentos disponibles, y elegir una de las tres opciones que se te ofrecen. Normalmente, estas opciones aumentan un hechizo o una facultad de tu especialización o te otorgan una nueva facultad de utilidad. En algunos casos, una de las opciones de talentos que se te presentan proporciona una facultad especial que podrás usar en circunstancias adversas. Si resaltas las opciones pasando el cursor del ratón sobre los talentos propuestos, podrás ver información detallada sobre lo que cada talento aporta a tu personaje.



Los talentos están pensados para darle un toque de estilo a tu personaje sin obstruir en forma alguna otros hechizos y facultades de tu especialización. No hay una opción correcta o incorrecta en lo que a selección de talentos se refiere, ya que están pensados para mejorar el modo en que has decidido jugar con tu personaje.

Tras seleccionar el talento, haz clic en el botón Aprender en la parte inferior del panel para añadir el talento a tu libro de hechizos.

RESTABLECER LOS TALENTOS

Es posible que con el tiempo decidas que un talento te proporcionará más beneficios que otro debido a tu estilo de juego. Si se da el caso, siempre puedes restablecer tus talentos con Polvo desvanecedor, Polvo de desaparición y Escrito de la mente clara (dependiendo de tu nivel). También puedes hablar con un instructor de clase, que te devolverá los puntos de talento para que puedas gastarlos de nuevo en la selección de talentos que prefieras. Pero no olvides que cada vez que decidas restablecer tus talentos, tendrás que pagar el coste a tu instructor. Este coste aumenta cada vez que decidas volver a aprender tus talentos.



DINERO

El dinero lo llevas en la mochila en todo momento, y el límite para el dinero personal que puedes llevar es muy alto. Si no te acercas a un millón de monedas de oro, no debes preocuparte.

En los primeros niveles no tendrás mucho dinero, por lo que te puede sorprender el precio de muchos objetos y lo que otros jugadores están dispuestos a pagar. Sin embargo, el juego te ofrece recompensas más altas a medida que completas misiones más difíciles y consigues nuevos modos de ganar dinero.

A CONTINUACIÓN TE PRESENTAMOS UNA PEQUEÑA LISTA DE MODOS DE GANAR DINERO:

- Despoja ¡¡TODO LO QUE PILLES!!
- Vende los antiguos objetos ligados al alma o los objetos gises a los vendedores.
- Vende objetos directamente a otros jugadores.
- Vende objetos en la casa de subastas.
- Emplea las habilidades de tu profesión para recolectar o crear objetos que puedas vender.

Bancos



Todas las ciudades principales tienen al menos un banco. Habla con un guardia de la ciudad para que te ayude a encontrar uno; en el interior hallarás banqueros con los que puedes interaccionar (haciendo clic con el botón derecho del ratón). En realidad, los bancos funcionan como cámaras para guardar objetos, no dinero, así que usar uno es un modo de liberar espacio en las bolsas y almacenar objetos que no necesitas todo el rato.

Cuando haces clic derecho en un banquero, se abre tu cámara personal. Lo primero que la mayoría de la gente nota es que la cámara del banco es muy grande: allí tienes más espacio personal del que tendrías solo con una mochila y unas pocas bolsas diminutas, ¡y la cosa no se queda ahí, todavía hay más ventajas!

Con un poco de dinero extra, puedes comprar ranuras de bolsa para la cámara del banco. Su precio aumenta notablemente tras desbloquear las primeras casillas, pero sigue siendo un modo inteligente de gastar el dinero si te quedas sin espacio.

Pero acumular bolsas nuevas para la cámara del banco a costa de reducir las que tiene tu personaje no tiene ningún sentido porque se reduce la cantidad de objetos que puedes llevar contigo, y eso limita tus ingresos por botines y recolección. Invierte siempre en bolsas de alta calidad: la inversión es mucho más rentable que la mayoría de las alternativas y hacen tu vida más sencilla.

Todos los bancos están vinculados, así que, aunque deposites tus objetos en un banco, puedes acceder a ellos desde cualquier otro.

Cámaras de hermandad

Las hermandades disponen de sus propias cámaras de banco. Estos grupos guardan dinero y objetos para que los miembros de la hermandad puedan acceder a ellos. El maestro de hermandad establece una lista de permisos que controlan el acceso a los objetos de dicha hermandad. Si quieres saber más sobre esto, pregunta a los miembros de tu hermandad.



Por pura diversión

En este capítulo se indican muchos de los "extras" que puedes hacer en World of Warcraft. Algunas de estas actividades te reportarán recompensas del juego, pero la mayoría solo son divertidas y te ayudan a hacer vida social.

Corte de pelo

Muchas ciudades principales ofrecen servicios de peluquería. Todas las razas y los sexos tienen la opción de cambiar su imagen por un pequeño precio. Las características que puedes cambiar incluyen el color del pelo y el estilo, el vello facial, los cuernos, los piercings, los tatuajes y las partes de los no-muertos.

Socializar

Siempre hay otros jugadores con los que puedes charlar, intercambiar objetos, inspeccionar su equipo o ver sus mascotas y monturas.

Uso de muñecos de entrenamiento

Los muñecos de entrenamientos son PNJ mecánicos que puedes utilizar para practicar tu puntería. Puedes encontrar muñecos de entrenamiento de distintos niveles en todas las ciudades principales.





Envío de regalos

Si quieres recordar el cumpleaños de un amigo o enviarle un regalo de agradecimiento a un jugador, aquí tienes algunos objetos divertidos que puedes comprar:

- fuegos artificiales en Forjaz;
- vino y flores en Ventormenta;
- flores en Cima del Trueno.





Mascotas de compañía y duelos de mascotas

Las mascotas de compañía, a diferencia de las mascotas de cazador, están disponibles para todas las clases del juego. En su mayoría, las mascotas de compañía no tienen ningún efecto sobre el juego, pero en Mists of Pandaria se han añadido los duelos de mascotas.

Si vas a un instructor de mascotas de duelo, podrás aprender a organizar duelos de mascotas entre tus mascotas y las de otros jugadores, o enfrentarlas a mascotas salvajes. Conseguirás logros a medida que aumentes tu colección de mascotas y que ganes duelos con ellas. Existen diferentes modos de coleccionar mascotas de compañía, como comprarlas, ganarlas como recompensa de misión, capturar mascotas salvajes a la fuerza. Algunas profesiones pueden crear mascotas, además, podrás encontrar más compañeros completando logros o buscando enemigos que suelten mascotas como botín en raras ocasiones.

Las tablas siguientes especifican las mascotas que pueden comprarse en los mundos de Azeroth y Draenor.

OTRAS MASCOTAS QUE SE PUEDEN COMPRAR

MASCOTA	UBICACIÓN
Ranas	Feria de la Luna Negra
Pájaros	El Cabo de Tuercespina, Bahía del Botín
Criaturas mágicas	Tormenta Abisal, La Flecha de la Tormenta

MASCOTAS COMUNES DE LA HORDA

MASCOTA	UBICACIÓN
Curiana de Entrañas	Entrañas
Serpientes	Orgrimmar
Perro de la pradera	Cima del Trueno
Prole de dracoalcón	Bosque Canción Eterna, Aldea Brisa Pura

MASCOTAS COMUNES DE LA ALIANZA

MASCOTA	UBICACIÓN
Felinos	Bosque de Elwynn, sureste de Ventormenta
Conejo Patanieve	Dun Morogh, Granja de Semperámbar
Búhos	Darnassus
Polillas	El Exodar

CELEBRA LAS FIESTAS DEL JUEGO

El juego ofrece numerosas fiestas estacionales, que vienen acompañadas de eventos, entre los que se incluyen misiones, juegos, regalos, trajes y comida festiva. ¡La duración de estas fiestas es variable, así que consulta el calendario del juego con frecuencia para no perderte nada!



CALENDARIO DE FIESTAS DE AZEROTH

ÉPOCA DEL AÑO	EVENTO
Enero	Año Nuevo
Fin del invierno	Festival Lunar
Febrero	Amor en el aire
Primavera	Jardín Noble
Fin de primavera	Semana de los Niños
Junio	Festival de Fuego del Solsticio de Verano
Julio	Espectáculo de fuegos artificiales
Septiembre	Festival de la Cosecha
	Día de los Piratas
Otoño	Fiesta de la cerveza
Octubre	Halloween
Noviembre	Festividad de los Muertos
	Generosidad del Peregrino
Diciembre	El festín del Festival de Invierno
	Año Nuevo

PARTICIPA EN LOS EVENTOS DEL JUEGO



La Feria de la Luna Negra es un evento mensual en su propia isla. La Feria de la Luna Negra cuenta con vendedores únicos, juegos y oportunidades para ganar premios. Los jugadores pueden ganar vales de la Feria de la Luna Negra completando misiones o llevando los objetos solicitados a los trabajadores del carnaval.

El Gran espectáculo de Pesca de Tuercespina es un concurso de pesca semanal que se celebra en la región de Tuercespina. Es principalmente una actividad individual para jugadores que han superado el nivel 30. Cuando llegas a Rasganorte sobre el nivel 80, hay otro concurso de pesca organizado por los Kalu'ak.

La carrera por el botín de Arena Gurubashi es una experiencia de batalla todos contra todos que se celebra en la Vega de Tuercespina. Acude a la arena cada tres horas cuando se produzca la llamada en la zona: todos los que asisten se marcan para JcJ y el ganador consigue un premio.

El Llamamiento a las armas es una serie de desafíos semanales de campos de batalla para jugadores interesados en el combate JcJ. El campo de batalla en el que se celebra otorga más recompensas durante este periodo y generalmente se inscriben muchos más jugadores de los habituales, lo que se traduce en que haya combates día y noche.

PESCA

Puedes pescar en cualquier lugar del juego, pero lo que pesques dependerá de tu habilidad para la pesca y del lugar en el que pesques. Algunos peces solo pueden encontrarse en ciertas zonas. Incluso las extensiones de agua más insospechadas pueden tener peces y permitirte aumentar tu nivel de habilidad.

Puedes conseguir cebos en el canal Comercio o en los vendedores de suministros de pesca por todo Azeroth. Los instructores de pesca te ofrecen cebos, y también es posible que tengan cañas de pescar de mejor calidad que aumenten aún más tu habilidad.



CAZA DE LOGROS



La persecución de logros es increíblemente adictiva, especialmente para cierto tipo de jugadores. Hay gente que consulta la lista todos los días, escoge unas cuantas cosas que quiere intentar y se lanza a ello.

¿Por qué no? No hace falta que esperes al nivel más alto para hacerlo. Puede resultar extraño invertir tiempo en algo que no mejora la fuerza de tu personaje, pero ¿acaso importa? Puedes subir de nivel siempre que quieras, y no lleva tanto tiempo llegar al máximo nivel. Sin embargo, la gente más feliz parece ser la que se marca sus propios objetivos y se lo pasa bomba consiguiéndolos.

Pruébalo. Tal vez también te conviertas en un cazador de logros.



COMBATE JUGADOR CONTRA JUGADOR

Hasta el momento, solo se ha mencionado el JcJ de pasada por dos motivos. El primero es que el JcJ en el mundo no se vuelve realmente competitivo hasta el nivel 20 más o menos. Incluso en los servidores de JcJ, las zonas hasta nivel 20 están controladas por una facción u otra, por lo que puedes ignorar a los jugadores de la facción contraria si así lo deseas. En segundo lugar, el combate JcJ es un tema avanzado y realmente profundo que se abordará más adelante en esta guía. Pero eso no quiere decir que el JcJ sea siempre un asunto serio.

JcJ del mundo

A veces, el combate JcJ más entretenido proviene del JcJ del mundo, que ofrece algunos de los enfrentamientos más divertidos e interesantes del juego. No existen límites de combatientes ni de facciones. No hay necesidad de que los adversarios estén igualados, ni de limitar el tiempo. Solo hay que formar un grupo o una banda, y decidir a quién atacar. Lucha, diviértete, pierde, vuelve a formar grupo y observa cómo se va uniendo más gente a ambas facciones del combate. Estos ataques pueden durar horas.

"¿Y si estoy en un servidor JcE o JR?". No hay problema. Márcate como JcJ y adéntrate en una zona con jugadores de la facción contraria. En cuanto uno muerda el anzuelo, se marcarán más, tanto si ganas como si pierdes. Anima a tus colegas a que se unan. Cuantos más seáis, más contrincantes se unirán. En nada de tiempo tendrás la sensación de estar en un servidor JcJ, al menos durante un rato.

DUELOS DE MASCOTAS

Primeros pasos

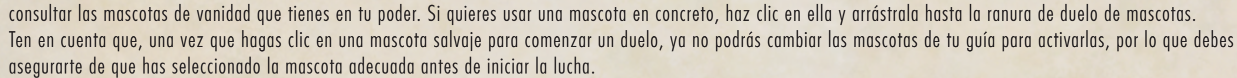


El único requisito para comenzar con los duelos de mascotas es contar con 10 monedas de oro (en cualquier nivel) para comprar Entrenamiento de mascotas de duelo. Hay instructores de mascotas de duelo en las ciudades más cercanas a las zonas de inicio de cada raza. Por ejemplo, puedes buscar instructores en Villadorada (Bosque de Elwynn) y en Cerrotajo (Durotar), además las capitales de cada facción (Ventormenta para la Alianza y Orgrimmar para la Horda) también cuentan con instructores. Habla con cualquiera de los instructores para aprender la facultad de duelos de mascotas. Además de instruir a tus compañeros a combatir, también aprenderás a localizar mascotas salvajes y a restablecer toda la salud de tus compañeros cada 8 minutos. Estos instructores también venden mascotas de inicio en función de la raza de tu personaje (consulta la sección de más abajo).

Tu instructor también te ofrecerá una misión llamada "Aprendiendo la profesión" que te envía a tu primer duelo de mascotas. Busca mascotas salvajes en las zonas de alrededor de la ciudad en la que recibiste instrucción. Recorre la zona y consulta el minimapa en busca de un icono con forma de zarpa de color verde. Esta zarpa verde indica la ubicación de mascotas salvajes que pueden participar en duelos.

Antes de hacer clic en una mascota salvaje para comenzar un duelo, pulsa Mayús+P para abrir la ventana de tus mascotas y monturas. Haz clic en la pestaña de la guía de mascotas para consultar las mascotas de vanidad que tienes en tu poder. Si quieres usar una mascota en concreto, haz clic en ella y arrástrala hasta la ranura de duelo de mascotas. Ten en cuenta que, una vez que hagas clic en una mascota salvaje para comenzar un duelo, ya no podrás cambiar las mascotas de tu guía para activarlas, por lo que debes asegurarte de que has seleccionado la mascota adecuada antes de iniciar la lucha.

Cuando estés satisfecho con la elección, ¡haz clic derecho en una mascota salvaje para dar comienzo a tu primer duelo!



Mascotas recibidas de instructores de mascotas de duelo

La raza de tu personaje, y no la raza del instructor, determina la mascota que un instructor te ofrece.

ALIANZA

RAZA	MASCOTA
Draenei	Polilla azul
Enano	Conejo Pataneve
Gnomo	Conejo Pataneve
Humano	Atigrado naranja
Elfo de la noche	Búho común
Huargen	Cuervo gilneano

HORDA

RAZA	MASCOTA
Elfo de sangre	Prole de dracohalcón dorado
Goblin	Reptador de costas
Orco	Culebra reina negra
Tauren	Perro de la pradera marrón
Trol	Culebra reina negra
No-muerto	Curiana de Entrañas

PANDAREN

RAZA	MASCOTA
Pandaren	Cría de grulla de jade

Más diversión con la guía de mascotas

Existe otro par de comandos disponibles en la guía de mascotas. Haz clic derecho en cualquier retrato para que aparezcan las siguientes opciones: Invocar/Retirar, Renombrar, Establecer favorito y Liberar.

Usa Renombrar para poner nombre a tus mascotas. Establecer favorito marca a tu mascota y te permite encontrarla con más facilidad si eliges mostrar solo las mascotas favoritas. Si haces clic derecho en una mascota que ya está marcada como favorita, la opción se transforma en Eliminar favorito. Liberar devuelve a tu mascota a la naturaleza.

Existe otra opción para mascotas compradas en un vendedor: Enjaular. Las mascotas que se pueden enjaular pueden venderse a otros jugadores o en la casa de subastas.

UN DUELO BÁSICO

En tu primer duelo, tu mascota tendrá una única facultad en la primera ranura de habilidad. Los duelos de mascotas funcionan por rondas, lo que quiere decir que cada combatiente tiene derecho a realizar una acción por ronda. Haz clic en el icono o pulsa 1 para que tu mascota ataque. Tras vencer en un duelo, vuelve con el instructor y completa la misión.



MANTENER SANAS A TUS MASCOTAS

Tu instructor te ofrecerá una misión de continuación, "Mejorando". Tu misión consistirá en localizar a un maestro de establos para que restaure por completo la salud de tus mascotas. Habla con el maestro de establos indicado, sana a tus mascotas (el servicio supone un mínimo coste) y entrega la misión completa al instructor.

Los maestros de establo son solo uno de los modos de restaurar la salud de tus mascotas. La otra opción es la facultad Revivir mascotas, que estará disponible cada 8 minutos. Busca el icono de la facultad en la esquina superior derecha de la página de la guía de mascotas.

LLEVAR A TU MASCOTA HASTA NIVEL 3

La siguiente misión de tu instructor será "¡Siguiente nivel!", en la que llevarás a una mascota hasta el nivel 3. El único modo de que tu mascota suba de nivel es derrotando a mascotas salvajes, así que vuelve a la naturaleza. Mientras completas esta misión, tu mascota llegará al nivel 2, lo que le proporcionará una nueva facultad que aparecerá en la ranura 2 cuando comiences un duelo. Ahora tendrás varias opciones entre las que elegir en cada ronda del duelo. Puedes pasar el cursor del ratón por el icono de la facultad para leer una descripción, de ese modo conocerás más detalles al respecto. Después puedes usarla en un duelo para familiarizarte con ella.

AÑADIR MASCOTAS SALVAJES A TU GUÍA DE MASCOTAS

Tras completar "¡Siguiente nivel!", tu instructor de mascotas de duelo te ofrecerá una misión nueva que se llama "¡Tengo una!". Esta misión te exige que vayas a la naturaleza a capturar tu primera mascota. Una vez que tu primera mascota llegue a nivel 3, se desbloqueará la facultad para capturar mascotas salvajes. Esta facultad, que se llama Trampa, aparecerá en la ranura 5 de tu barra de acceso rápido y solo se activará cuando la salud de la mascota salvaje sea igual o menor al 35%. Debilita a la mascota poco a poco, con cuidado de no matarla. Cuando puedas usar Trampa, aparecerá resaltada. Haz clic en la facultad para intentar capturar a la mascota salvaje debilitada. Solo contarás con una oportunidad para capturar la mascota por cada ronda, así que más vale que te armes de paciencia.



VARIAS MASCOTAS Y PNJ INSTRUCTORES DE MASCOTAS

Una vez que tu primera mascota llegue a nivel 3, debería haberte aparecido una misión que te envía a ver al instructor de mascotas de duelo de la capital de tu facción. Al hablar con este instructor, recibirás otra misión en la que tendrás que desafiar a cierto instructor de mascotas (la misión se llama como el instructor de mascotas al que tendrás que desafiar). Pero antes de poder hacer frente a este instructor, deberás completar la misión "¡Tengo una!" y conseguir que una de tus mascotas llegue a nivel 5. Al conseguir que una mascota llegue a nivel 3, obtienes el logro Novato y desbloqueas tu segunda ranura de mascota de duelo. La tercera ranura se activará cuando consigas que una mascota llegue a nivel 5 (además conseguirás el logro Solo es un cachorro). Para cambiar a una mascota en un duelo de mascotas, solo tienes que hacer clic en el botón Cambiar de mascota y elegir una mascota diferente.

Lo malo de los duelos con instructores es que tendrás que derrotar a las dos o tres mascotas con las que cuenten, en lugar de tan solo a una, como pasaba con los duelos con mascotas salvajes. Al menos una de tus mascotas debe sobrevivir al duelo para que se te declare victorioso y consigas el logro por haber completado el duelo. La parte buena es que tus mascotas consiguen mucha más experiencia en estos combates.

La derrota del primer instructor, te llevará a enfrentarte con otro instructor en una zona de mayor nivel. Este proceso se repite, de modo que te irás enfrentando a instructores cada vez más difíciles con mascotas de mayor nivel.

ENFRENTARSE EN UN DUELO

Independientemente del adversario al que te enfrentes, cuentas con las mismas opciones en cada uno de tus turnos. No olvides que algunas facultadas tienen tiempo de reutilización. Cada vez que uses una de estas facultades, aparecerá un número en el icono que te indicará el número de rondas que deben pasar hasta que la facultad vuelva a estar disponible. Además, hay algunas facultades que bloquean ciertas opciones durante un número determinado de rondas. Por ejemplo, muchas arañas usan Red pegajosa para evitar que cambies de mascota durante unas cuantas rondas.

TIPOS DE DUELOS DE MASCOTAS

Hay tres tipos de duelos de mascotas:

Los duelos JcJ enfrentan a jugadores de forma anónima. Usa el botón Encontrar duelo en la ventana de tu guía de mascotas para encontrar adversarios.

Los retos de mascotas se inician haciendo clic derecho en el retrato de otro jugador. Selecciona Duelo de mascotas y espera a que el otro jugador acepte.

Salvajes batallas se luchan contra las mascotas mascotas salvajes. Busque una mascota salvaje con el icono de la pata verde flotando sobre él y haga clic derecho en él para iniciar la lucha.

Eres inmune al daño de PNJ mientras estás disputando un duelo de mascotas, pero si tu personaje está marcado como JcJ, serás vulnerable a los ataques de otros jugadores. ¡Ten cuidado de dónde comienzas un duelo!

Duelos de mascotas JcJ

Cuando haces clic en el botón Encontrar duelo de tu guía de mascotas el juego te empareja de forma aleatoria con otros jugadores. El juego no hace seguimiento alguno de tus derrotas, tan solo de tus victorias

Retos de mascotas

Los duelos de mascotas funcionan básicamente como los duelos normales. Acércate a otro jugador, haz clic derecho en su retrato en invítale a un reto de mascotas. Los retos de mascotas tienen las mismas normas que los duelos normales, por lo que no puedes enfrentarte a un duelo en las capitales ni en los santuarios designados. Si estás marcado como JcJ, los duelos contra personajes de la facción contraria no son posibles. Tendrás que dirigirte a un lugar como las Cloacas de Dalaran si quieres enfrentarte a un duelo mientras los personajes están etiquetados como JcJ. No hay recompensas adicionales en los duelos de mascotas, más allá de los logros.



Duelos de mascotas contra PNJ instructores

Encontrarás PNJ instructores en multitud de lugares del mundo. Una línea de misiones te lleva a enfrentarte a ellos, y tendrás que ir derrotando a estos instructores para desbloquear las misiones diarias que aparecen en la pestaña de duelos de mascotas de tus logros.

Las flechas amarillas en el retrato indican qué mascota tiene iniciativa (actúa la primera en una ronda determinada). Pero no olvides que hay un número determinado de facultades que siempre actúan en primer lugar, independientemente de la iniciativa.

Pasa el ratón por aquí, para obtener más información sobre las mascotas de los PNJ. Podrás consultar las estadísticas y facultades de la mascota. Esta información no estará disponible cuando te enfrentes a otro jugador.

Usa un ataque o una facultad

Cambiar de mascota

Utilizar trampa

Abandonar el duelo

Pasar

Duelos de mascotas contra mascotas salvajes

Hasta que no tengas mascotas de nivel 25, la mayor parte de tus duelos de mascotas serán contra mascotas salvajes. Hay mascotas salvajes por todo Azeroth y Terrallende, y la mayoría de las zonas cuentan con una en particular que solo puede encontrarse allí. Estos son los duelos en los que tus mascotas ganarán la mayoría de sus puntos de experiencia, y el medio mediante el cual añades mascotas a tu guía de mascotas.

Las mascotas salvajes pueden ser de cualquier nivel (desde 1 hasta 25) y mantienen la mayor parte de sus niveles cuando las capturas (por ejemplo, una mascota cazada a nivel 24 puede debilitarse hasta nivel 22 en la captura). Una vez que te pertenezcan, ganarán experiencia del mismo modo que cualquier otra de tus mascotas. Si lo que buscas son mascotas salvajes de mayor nivel, tendrás que adentrarte en zonas de niveles más altos.



Elegir las mejores mascotas para capturar

Con la misión "¡Tengo uno!" aprendiste a capturar mascotas, ¿pero cómo saber cuáles son las mejores para capturar? La calidad de las mascotas puede determinarse consultando el borde de su retrato. Pobre = gris, común = blanco, inusual = verde, poco común = azul. ¡Igual que el botín! Las mascotas poco comunes son las mejores y las más difíciles de encontrar. Las mascotas de calidad poco común cuentan con las mejores estadísticas (trataremos las estadísticas más adelante en esta sección) y son las más buscadas por todo duelista de mascotas que se precie.

También hay que tener en cuenta ciertas limitaciones a la hora de capturar mascotas. Solo puedes tener tres del mismo tipo en tu guía de mascotas. Si no estás satisfecho con una mascota y quieres capturar otra diferente, no debes tener más de dos copias de esa mascota en tu guía antes de comenzar un duelo. Una vez comenzado el duelo, no puedes soltar a una mascota para dejar sitio a una nueva. En todo duelo, solo puedes capturar una mascota, así que no malgastes tu trampa en una criatura que no quieres. Una vez en la trampa, tendrás que quedarte con ella hasta el final del duelo.

El mundo está lleno de bestias y de alimañas

Las formas más comunes de mascotas salvajes son las bestias y las alimañas. Si tu objetivo consiste en capturar la mayor cantidad posible de mascotas diferentes rápidamente, te recomendamos que subas de nivel una combinación como la siguiente: una mascota bestia (los ataques de las bestias infligen más daño contra las alimañas), una mascota voladora (alta resistencia a los ataques de bestias), una mascota humanoide (alta resistencia a ataques de alimañas) y una mascota mecánica (los ataques mecánicos infligen más daño contra las bestias).

No todas las bestias y alimañas usan ataques de bestias y alimañas todo el tiempo, pero normalmente cuentan con al menos una facultad en su repertorio.

Otros modos de conseguir mascotas

Las mascotas de compañía existen en World of Warcraft desde el comienzo. La mayoría de las mascotas que has estado coleccionando desde entonces pueden participar en duelos de mascotas. Incluidas mascotas provenientes de:

- Vendedores
- Logros
- Eventos del mundo
- Tienda Blizzard
- Juego de cartas de World of Warcraft
- Creadas mediante profesiones
- Misiones
- Botines del mundo/bandas
- Mascotas promocionales

Mascotas de duelo

Hasta el momento hemos tratado los conceptos básicos de los duelos de mascotas: conseguir mascotas, cómo luchar y como mantener sanas a tus mascotas. Esta sección se centra en las propias mascotas y las características que las hacen más o menos deseables en un duelo.

FACULTADES Y ESTADÍSTICAS

Abre tu guía de mascotas ("Mayús+P" y después haz clic en la pestaña de guía de mascotas) y verás algo similar a este imagen.



Icono y nivel de mascota

Si pasas el puntero del ratón sobre el icono, podrás consultar el modo de adquirir la mascota así como su historia. Esto funciona también con las mascotas que aún no has conseguido.

Barra de experiencia

Hace un seguimiento de la experiencia que ha ganado la mascota y de la que le falta para alcanzar el siguiente nivel.

Puntos de logros de duelos de mascotas

Indica el total de puntos de logros de duelos de mascotas conseguidos.

Estadísticas

Todas las mascotas de duelo tienen tres estadísticas: salud, poder y velocidad. Todas las estadísticas aumentan a medida que la mascota sube de nivel.

ESTADÍSTICA		DESCRIPCIÓN
	Salud	Esta es su salud máxima. Cuando la salud de una mascota llega a cero, queda incapacitada y no puede seguir luchando.
	Poder	Este número determina la cantidad de daño que inflige una mascota en combate. Cuanto mayor sea esta cantidad, más daño inflige la mascota en combate.
	Velocidad	La velocidad determina la iniciativa, que se emplea para establecer el orden en que las mascotas actúan en cada ronda del duelo.

Además de estas estadísticas, todas las mascotas tienen una característica adicional: la calidad. La calidad puede ser pobre (gris), común (blanco), inusual (verde) y poco común (azul). La calidad no cambia aunque las mascotas suban de nivel, pero se puede mejorar mediante piedras de duelo (objetos que se adquieren en los duelos con mascotas salvajes a niveles altos, en la casa de subastas o mediante misiones diarias en Pandaria). No es más que un modo de ver si tienes uno de los mejores ejemplares de una mascota en concreto.

Facultades

Todas las mascotas comienzan con una facultad de ataque básica. Las nuevas facultades adicionales estarán disponibles en los niveles 2, 4, 10, 15 y 20. Cada mascota tiene tres ranuras activas de facultad durante el combate. Pero tan solo tendrás dos opciones por cada ranura. Para cambiar las facultades activas, haz clic en la marca amarilla bajo la ranura de facultad y selecciona la facultad que quieres activar.

# DE RANURA	FACULTADES DISPONIBLES PARA LA RANURA (POR NIVEL GANADO)
1	1 o 10
2	2 o 15
3	4 o 20

Las facultades se dividen en las mismas categorías que las propias familias de mascotas. Todas las familias de facultades tienen una familia contra la que son un 50% más efectivas (marcada con una flecha verde) y otra familia contra la que son un 33% menos eficaces (marcada con una flecha roja).

TIPO DE ATAQUE	INFLIGE UN 50% MÁS DE DAÑO	INFLIGE UN 33% MENOS DE DAÑO
Agua	Elemental	Magia
Bestia	Alimaña	Volador
Alimaña	No-muerto	Humanoide
Dragonante	Magia	No-muerto
Elemental	Mecánica	Alimaña
Volador	Agua	Dragonante
Humanoide	Dragonante	Bestia
Magia	Volador	Mecánica
Mecánica	Bestia	Elemental
No-muerto	Humanoide	Agua

Es importante tener en cuenta que no hay daño de bonificación por utilizar un ataque de la misma familia que la mascota. Los únicos factores que determinan el mejor o peor funcionamiento de una facultad son el valor de ataque del atacante, la familia de la facultad utilizada y la familia del objetivo.

Facultades pasivas de familia

Además de las facultades que utilizan en los duelos, cada familia de mascotas tiene una facultad pasiva.

FAMILIA		FACULTAD PASIVA	DESCRIPCIÓN
Agua		Pureza	Se reducen un 25% los efectos de daño en el tiempo en mascotas de agua.
Bestia		Enfurecer	Las bestias infligen un 25% de daño adicional por debajo de la mitad de la salud.
Alimaña		Esquivo	Las alimañas se liberan de los efectos del control de masas con más rapidez.
Dragonante		Ejecutar	Los dragones infligen un 50% de daño adicional en la siguiente ronda, tras reducir la salud del objetivo por debajo del 25%.
Elemental		Inmune al clima	Los elementales ignoran los efectos del clima.
Volador		Presteza	Las criaturas voladoras ganan un 50% de velocidad adicional mientras están por encima del 50% de salud.
Humanoide		Recuperación	Los humanoides recuperan un 4% de su salud máxima si han infligido daño en esa ronda.
Magia		Escudo de hechizos	Las mascotas de magia no pueden sufrir un daño mayor al 40% de su salud máxima en un solo ataque.
Mecánica		Infalible	Las mascotas de mecánica vuelven a la vida una vez por duelo, y regresan con un 20% de salud.
No-muerto		Maldito	Las mascotas no-muerto vuelven a la vida y son inmortales durante una ronda cuando mueren.

COMUNICACIÓN CON OTROS JUGADORES

Al igual que con el resto de aspectos del juego, puedes controlar cuánto y cómo quieres comunicarte y socializar con los demás jugadores. Este capítulo ofrece información sobre cómo hablar con otros jugadores, cómo pedir ayuda y cómo hacer amigos.

La forma más básica de comunicarse en este juego es pulsar la tecla Intro, que abre la ventana de conversaciones. No tienes más que escribir tu comentario y pulsar Intro para que el mensaje se envíe a todos los que estén cerca de ti.

¿QUIÉN PUEDE ESCUCHARME?

Hay diferentes comandos de conversación según quieras comunicarte con unas personas o con otras. Al fin y al cabo, no te gustaría que todo el mundo escuchara tus conversaciones, ¿verdad?



Decir:
/decir se usa para hablar a todos los que estén cerca de tu personaje. De esta manera, podrás hablar con jugadores de tu alrededor. De forma predeterminada, verás un bocadillo sobre tu cabeza, y todos los personajes cercanos que sean de tu misma facción verán lo que estás escribiendo (los jugadores de la facción contraria verán texto ininteligible). Dado que estas conversaciones son públicas, será mejor que no digas nada maleducado o inapropiado.

Susurrar:
/susurrar (/contar también funciona) envía un mensaje privado a otro jugador. Debes incluir el nombre del personaje después del comando /susurrar. No hay límite de distancia para estos mensajes.

¡Pruébalo contigo mismo! Pulsa Intro y después escribe "/susurrar" seguido del nombre de tu personaje. Al pulsar la barra espaciadora, la ventana cambia y lo siguiente que escribas se convertirá en un mensaje que te enviarás a ti mismo en cuanto pulses Intro de nuevo.

Responder:
Usa /r (o simplemente r) para responder a la última persona que te haya susurrado algo.

Chillar:
/chillar envía un mensaje a todos los jugadores de tu región, es la forma más extraña de comunicarse en World of Warcraft. Es similar al comando /decir en el sentido de que muestra tu texto a todos los jugadores que estén dentro de un determinado radio, aunque en este caso el radio es mucho mayor.

Chat de grupo:
/grupo envía un mensaje privado a todos los miembros de tu grupo. Nadie ajeno a tu grupo puede escuchar lo que dices incluso aunque estén justo en medio de él.

Chat de hermandad:
/hermandad envía un mensaje a todos los miembros de tu misma hermandad. Nadie más podrá oírte, y los miembros verán lo que escribes incluso aunque estén en el otro extremo del mundo.

El menú de chat

Todos estos comandos están disponibles en el menú de chat. Haz clic en la opción que quieras en el menú de chat (tiene el aspecto de un bocadillo) y selecciona lo que quieras de la lista.

Todos los mensajes que envíes y recibas aparecerán en tu registro del chat General. Para ver los mensajes anteriores, usa las flechas hacia arriba y hacia abajo. Para ver los mensajes más recientes, usa la flecha que hay abajo del todo. Si haces clic derecho en una pestaña de chat, puedes personalizar todo lo que aparezca en el registro del chat, como el fondo (de transparente a negro sólido) y los filtros (incluido el color del texto).



USAR EMOSONIDOS

Los emosonidos son expresiones del juego que tu personaje (no tú) puede decir, y son bastante útiles cuando juegas en grupo. Puedes ver una lista de los emosonidos disponibles para tu personaje si haces clic en el menú Chat (icono de bocadillo) y pasas el ratón por Emosonido. Haz clic en uno de los emosonidos para hacer que tu personaje hable.

USAR LOS CANALES

Cada vez que te conectes al juego o entres en una nueva región, verás un recordatorio en el registro del chat General sobre los canales que tienes disponibles. Aquí tienes una lista de los canales de chat más comunes.

Los canales se utilizan para comunicarse con todos los jugadores del canal. De forma predeterminada, te unirás al chat General y al chat Defensa local. También es posible que te unas al canal Comercio, aunque solo estará activo si estás en una ciudad principal de World of Warcraft.

Recuerda que puedes abandonar los canales en cualquier momento si escribes /dejar <n.º de canal>.

GENERAL
El canal estándar para tu región o ciudad principal en la que tu personaje esté ubicado en ese momento. Hay un canal General diferente para cada región, por lo que es un buen lugar para hacer preguntas sobre misiones específicas de tu región.

COMERCIO
Este canal vincula todas las ciudades principales de tu facción. Los jugadores ofrecen objetos para vender y buscan otros para comprar. Normalmente este canal está muy ajetreado (y no es que siempre se hable de comercio), así que es mejor no quedarse demasiado tiempo.
Tu personaje debe estar dentro de una ciudad para usarlo.

DEFENSA LOCAL
Este canal informa a los jugadores cuando se están produciendo ataques de la facción rival en tu región local. Normalmente esto es bastante útil para los jugadores que busquen JcJ (o que huyen de esos enfrentamientos).

DEFENSA GENERAL
Similar a Defensa local, pero con la diferencia de que este canal informa sobre ataques de la facción contraria que se estén produciendo en cualquier zona de Azeroth.

BUSCARGRUPO
Este canal enlaza todas las regiones de tu facción. Los jugadores deben estar en una ciudad principal para acceder al canal BuscarGrupo.

COMANDOS DE CANAL

Para ver qué canales hay disponibles, pulsa la letra O para abrir el menú Social y haz clic en la pestaña Chat. En esta página podrás ver todos los canales que hay disponibles en tu ubicación actual. Una vez estés en un canal, se pondrá de color blanco; si no has entrado aún, estará en gris. Si haces clic en un canal blanco, el juego te mostrará a todos los personajes que también están en ese canal.

Para usar cada comando, tienes que pulsar la barra espaciadora después de escribir la palabra del comando en cuestión y luego escribir tu mensaje.

	COMANDO	EJEMPLO
Unirse a un canal	/unirse <nombre del canal>	/unirse General
Hablar en un canal	/ n.º <Tu comentario o pregunta>	/3 Busco una hermandad de jugadores experimentados para explorar mazmorras
Dejar un canal	/dejar < n.º de canal>	/dejar 3



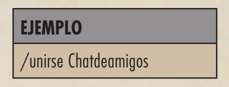
Por supuesto, no es necesario estar en ningún canal del juego. Si te agobian, no tienes más que abandonarlos (usa el comando /dejar).

Si quieres jugar a tus anchas, lo mejor es abandonar los canales lo más rápido posible. De esta forma, el juego se volverá mucho más tranquilo. Si por el contrario te gusta estar de cháchara, lo mejor es buscar una hermandad o estar en varios chats.

CANALES PERSONALIZADOS



¿Sabes que puedes crear tus propios canales personalizados? Esto es ideal para los jugadores que acaban de empezar en un servidor. Es posible que aún no tengas hermandad y quieras que tus amigos puedan hablar contigo tan pronto como lleguen. No tienes más que decirles que se unan en cuanto se conecten: /unirse <Nombre de canal personalizado>.



EJEMPLO
/unirse Chatdeamigos

Esto hace que entres al canal Chatdeamigos incluso si no había ninguno abierto. El resto de jugadores que escriban ese comando entrarán al mismo canal. Es una buena forma de estar en contacto con tus amigos. De esta manera, incluso puedes tener una hermandad dentro de otra o bien un grupo dentro de otro y luego cerrar este chat temporal cuando hayas cumplido el objetivo por el que creaste el chat.

PEDIR AYUDA

Hay varias formas de pedir ayuda. Lo más eficaz para obtener una buena respuesta a una pregunta específica es buscar a otro jugador de tu zona actual que esté haciendo o haya hecho algo parecido a lo que tratas de hacer tú. En ese caso, puedes decirle (/decir) que estás en la misma zona o susurrarle (/susurrar) si está demasiado lejos para hacerle una pregunta directamente.

Una forma más amplia de pedir ayuda es formular tu pregunta en el chat General. Ten en cuenta que, aunque haya más gente en este chat, puede que no todos quieran colaborar: a veces el chat General es muy útil y otras está lleno de jugadores a los que solo les interesa estar de palique entre ellos.

Este es el comando para hacer una pregunta en el chat General:

/n.º <Tu pregunta>

Sea cual sea la forma en la que te comuniques, lo mejor para obtener una respuesta útil es hacer una pregunta concreta y que no sea poco clara o exigente.

Ejemplo malo: “¡¡¡No encuentro la llave de la carretilla!!!”

Ejemplo bueno: “¿Alguien más está buscando la llave de la carretilla?”

Ejemplo aún mejor: “No logro encontrar la llave de la carretilla. ¿Me podría dar alguien una pista?”

Ten en cuenta que hacer una búsqueda en Internet puede ser sorprendentemente eficaz para obtener una respuesta rápida. Raro será que, si tienes algún problema, no haya habido antes alguien en tu misma situación. Si buscas “WoW donde está la llave carretilla”, probablemente encontrarás algunas respuestas si la gente se ha atascado en el mismo punto que tú.

ENVIAR Y RECIBIR CORREO



Usa el sistema de correo para enviar mensajes, objetos o dinero a otros jugadores. Encontrarás buzones en las grandes ciudades y en la mayoría de ciudades y pueblos. Tendrán un aspecto diferente en función de dónde estén. Puedes localizar los diferentes buzones en tu minimapa.

Recibir correo

Cuando tengas un correo esperando a ser leído, el juego mostrará un icono con forma de carta en tu minimapa, así que tendrás claro lo que te espera.

Para abrir el correo, haz clic derecho en buzón cuando estés cerca de él. A continuación, se abrirá la pestaña Bandeja de entrada. Haz clic para abrir los mensajes o bien haz clic en los objetos para enviarlos a tu mochila. Cuando se quite el adjunto de un correo que no tiene texto, el mensaje se eliminará.

Si lees un correo y lo dejas en tu bandeja de entrada, la carta se pondrá en gris y permanecerá allí durante 30 días. Cuando el correo caduque, se eliminará automáticamente, incluidos los adjuntos.

Si alguien te envía un objeto por error, puedes hacer clic en Devolver para enviárselos de vuelta inmediatamente. También puedes haz clic en Responder para responder al remitente.

Cuidado con los timadores

A veces hay gente que se dedica a estafar a los demás a través del sistema de correo. Puede que algunas personas envíen objetos por correo (algo pequeño y de poca importancia), pero con la etiqueta Pago contra reembolso. Si coges el objeto, te costará una importante cantidad de dinero.

World of Warcraft tiene ahora varios métodos para reducir y eliminar este tipo de estafas, pero siempre es mejor andarse con buen ojo si recibes correos de desconocidos. De algún modo, la vida real a veces no es tan diferente de World of Warcraft.

Si tienes algún problema, recuerda que siempre puedes ponerte en contacto con los miembros del equipo de Blizzard, conocidos como maestros de juego (GM o MJ). Si otros jugadores te sugieren que "envíes una consulta" (o un "ticket"), se refieren a que envíes un mensaje a través del sistema de asistencia. Para empezar, haz clic en la "?" grande de color rojo de tu barra de acción inferior.

Enviar correo

La segunda pestaña del sistema de correo es la interfaz para enviar correo. Escribe el nombre del destinatario con cuidado (el juego completará automáticamente los nombres de tu lista de amigos o de tu hermandad) e incluye un asunto en el correo si quieres. Recuerda que no puedes enviarte correos a ti mismo ni a jugadores de la facción rival. No obstante, sí que puedes enviar correo a otros personajes que controles que estén el mismo servidor. Los únicos correos que puedes enviar directamente a tus personajes de distinta facción son los objetos que se ligan a la cuenta, como las piezas de equipo reliquia.



Puedes decidir si quieres escribir un mensaje, enviar un objeto o enviar dinero. Para adjuntar un objeto, puedes hacer clic derecho en cualquier cosa de tu mochila o arrastrar y soltar un objeto a la carta. Para enviar dinero, escribe el número de monedas de oro, plata o cobre que quieras enviar y haz clic en Enviar. El juego te pedirá que confirmes el envío.

Cada mensaje enviado cuesta 30 monedas de cobre (más 30 monedas de cobre por adjunto) a menos que uses la opción contra reembolso (C.R.). El contra reembolso es para los jugadores que venden y compran objetos. Si eliges esta opción, el sistema de correo enviará un objeto, pero la transacción solo se completará cuando el destinatario acepte pagar. Cuando lo haga, un jugador cobrará su dinero y el otro recibirá su objeto. Ten en cuenta que los objetos contra reembolso vencen tras solo tres días.

Las cartas llegan inmediatamente, pero los objetos y el dinero pueden tardar hasta una hora en llegar a menos que envíes mensajes entre miembros de una hermandad de alto nivel. Una de las ventajas de estas hermandades es que pueden enviar cosas por correo a la velocidad de la luz.

USAR LA VENTANA SOCIAL

Puedes usar la ventana Social para hacer nuevos amigos y buscar a otros jugadores de tu región actual.

Usar la lista de amigos

La primera pestaña de la ventana Social es tu lista de amigos. Si lo has pasado bien chateando o haciendo una misión con alguien, deberías añadirlo a tu lista de amigos para que puedas localizarlo en otra ocasión. Para añadir un nuevo nombre, haz clic en Añadir amigo, escribe el nombre y haz clic en Aceptar. De este modo, ese jugador se añadirá a tu lista de amigos y, cada vez que abras esta ventana, verás inmediatamente si están conectados además de su ubicación actual. Además, desde esa misma ventana podrás enviarle un mensaje, invitarlo a un grupo o eliminar su nombre.



Para momentos privados

Aunque World of Warcraft es un juego social, a veces hay momentos en los que no quieres que nadie te moleste, como durante una lucha bastante importante o cuando estás en un campo de batalla y necesitas concentrarte. Por ello, el juego cuenta con herramientas para cubrir estos casos.

Si escribes /nm (no molestar), cualquier jugador que use el comando /susurrar o /decir para ponerse en contacto contigo recibirá un mensaje en el que se le indicará que estás ocupado. Si vuelves a escribir /nm, se desactivará el aviso de no molestar y los demás podrán ponerse en contacto contigo de nuevo.

Es normal que no te sientas a gusto con todos los jugadores del mundo. Por ese motivo, si quieres hacer como si alguien no existiera, haz clic en la pestaña Ignorar de la lista de amigos. Haz clic en Ignorar jugador, escribe su nombre y haz clic en Aceptar. Siempre podrás volver para quitar a jugadores de esta lista en cualquier momento. También puedes ignorar a jugadores haciendo clic derecho en su nombre en la ventana de chat y seleccionando ignorar.

Si alguien está en tu lista de ignorados, no podrá enviarte mensajes. No verás nada de lo que te escriba, así que es poco recomendable ir en grupo con él en un caso así. Por ejemplo, ese jugador podría advertir a todos de ciertos peligros mientras tú sigues feliz por tu camino sin tener ni idea de la que te espera. Si vas a /ignorar a alguien, ¡será mejor que lo ignores por completo de verdad!

Battle.net e ID real

Blizzard ha ampliado lo que puedes hacer entre diferentes cuentas.
Ahora puedes compartir tu ID real con otro jugador y darle la posibilidad de ponerse en contacto contigo incluso cuando estás en otro servidor. Esta función es muy útil, aunque es obvio que no es buena idea dar esta posibilidad a todos los jugadores del mundo del juego.

Para enviar una solicitud de amistad con ID real, escribe la dirección de correo electrónico de la persona o su Battle Tag en la sección de amigos y espera a que la acepte. Tu solicitud aparecerá en la pestaña Pendiente de esta ventana, y la otra persona podrá elegir si quiere aceptar o rechazar tu solicitud cuando la vea.

Asegúrate de otorgar esta distinción tan solo a gente en la que confíes. Ten cuidado con quién compartes tu ID real. Que alguien sea de tu hermandad no significa que sea amigo tuyo en la vida real. Recuerda siempre que solo deberías dar tu ID real a personas de confianza.



Ventajas de la ID real

- Chatea en diferentes servidores del juego e incluso en otros juegos de Battle.net
- Los nombres reales se compartirán entre estos amigos
- Podrás saber qué hacen tus amigos, no solo dónde están
- Envía mensajes a tu grupo de amigos de verdad
- Todos los personajes de la cuenta de tus amigos se convertirán automáticamente en amigos tuyos, así que no tendrás que buscar a cada personaje alternativo y añadirlo

Hechizo de resurrección

Otra característica nueva es la posibilidad de enviar a amigos Hechizos de resurrección. Haz clic en el icono del Hechizo en la esquina superior derecha de tu lista de amigos para comenzar el proceso.

Los Hechizos de resurrección se emplean para hacer que un amigo vuelva a World of Warcraft. Si conoces a alguien que dejó su cuenta abandonada por alguna razón, puedes usar esta función para regalarle una semana de juego gratis. En caso de que ese amigo compre más tiempo de juego, tú (y él) ganarás interesantes bonificaciones, como monturas y la capacidad de subir un personaje a nivel 80.

Pero la cuenta inactiva tiene que haberse creado antes de marzo de 2012, y solo se puede aceptar un Hechizo por cada cuenta. Si tienes amigos que solían jugar, piensa en utilizar un Hechizo de resurrección para tentarlos a que vuelvan y te ayuden en tus aventuras en World of Warcraft.

Interactuar con otros personajes

Si estás en el mismo lugar que otro jugador de tu facción (es decir, si un personaje tiene un retrato de objetivo azul), hay varias formas con las que puedes interactuar con él directamente. Márcalo como objetivo y haz clic derecho en el retrato de su jugador. A continuación, verás una lista con las formas en las que puedes comunicarte.

También verás el nombre de la hermandad del jugador en la descripción de ayuda. Debajo de su nombre verás el identificador de la hermandad.

MÉTODO DE INTERACCIÓN	RESULTADO
Añadir amigo	Añade al personaje a tu lista de amigos
Establecer objetivo	Establece al jugador actual como objetivo enfocado, lo que te permite hacer un seguimiento de dos objetivos a la vez
Susurrar	Otra forma de susurrar a un jugador
Inspeccionar	Abre la ventana del jugador para que puedas ver su armadura, estado JcJ, talentos y hermandad
Invitar	Invita al jugador a unirse a un grupo
Comparar logros	Se usa para ver quién ha realizado más actividades en el juego
Comerciar	Abre la ventana Comercio para que dos jugadores puedan comprar, vender e intercambiar objetos, o bien encantar o desbloquear objetos entre ellos
Seguir	Hace que tu personaje siga a otro personaje, siempre que puedas aguantar el ritmo
Duelo	Invita a otro jugador a luchar hasta casi la muerte (ninguno de los dos recibirá daños permanentes) mientras te encuentras en el exterior de las ciudades principales
Duelo de mascotas	Si ambos personajes tienen mascotas de duelo entrenadas, podrás desafiar a ese personaje a un duelo de mascotas
Icono de marcador de objetivo	Establece un icono para tu grupo o banda sobre este jugador
Mover marco	Mediante esta opción, puedes mover su retrato y el marco de banda a la posición que prefieras
Informar de jugador por	Si un jugador tiene un nombre ofensivo o si está infringiendo los términos de servicio para hacer trampas, puedes informar sobre él a Blizzard. Consulta la política con respecto a los abusos antes de usar esta opción

COMERCIAR CON OTROS JUGADORES

Antes de empezar a comerciar, otro jugador y tú debéis estar de acuerdo en el objeto que se va a vender y en su precio. Para comerciar con otro jugador, debes estar cerca de él. Los dos jugadores pueden iniciar el intercambio haciendo clic derecho en el retrato del otro jugador y luego haciendo clic en Comerciar. También puedes arrastrar un objeto a un personaje para abrir esta ventana.



La ventana izquierda muestra lo que quieres intercambiar, y la derecha lo que tu camarada quiere intercambiar. Hay tres categorías: dinero, objetos y objetos que no quieres intercambiar. Para comerciar, puedes escribir la cantidad de dinero que quieres pagar o hacer clic derecho en un objeto de tu mochila para enviarlo a la ventana Comerciar. Cuando todo esté listo por tu parte, haz clic en Comerciar. Tu ventana se pondrá verde. Cuando tu compañero haga lo mismo, el intercambio se habrá completado con éxito.

El apartado "No se comerciará" está reservado para los objetos que otro jugador modifica. Estas modificaciones incluyen mejorar equipo o abrir cajas fuertes. Para completar la operación, coloca tu objeto en el cuadro inferior y espera a que tu camarada haga su trabajo. Existe la costumbre de dar una propina al jugador que te ayuda de este modo.

Ten cuidado si vas a hacer intercambios de grandes cantidades de dinero o de objetos muy valiosos si no conoces a la otra persona. La mayoría de jugadores son honrados, pero siempre debes andarte con ojo a la hora de hacer negocios.

MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS JUGADORES

Si chateas con alguien lejano o lo ves chateando en otro canal, puedes saber más de él o iniciar una conversación si haces clic en su nombre cuando lo veas en el registro del chat General.

Haz clic en el nombre del jugador para susurrarle algo.

Si haces clic en el nombre del jugador mientras mantienes pulsado Mayús, verás su nivel, raza, clase, hermandad y ubicación actual.

Si estás buscando a alguien, usa el comando /quien para buscar jugadores por su nombre, rango de niveles, ubicación o descripción de clase. El comando /quien es bastante útil en este sentido, pero recuerda que solo puedes usarlo cada pocos segundos. Si lo usas muy seguidamente, el servidor ignorará algunos de tus comandos.

Grupos

NORMAS DE LOS GRUPOS

Un grupo puede estar formado desde dos hasta cinco jugadores, donde uno de ellos es el líder. Cuando estés en un grupo, puedes usar el comando /p (o /gp) para chatear solo con los jugadores de tu grupo.

Estas son las normas automáticas de los grupos en el juego:

- Los grupos se dividen la experiencia de las muertes. Si hay suficientes personajes en el grupo, hay una bonificación en el total de experiencia ganada, por lo que los grupos que maten rápido pueden conseguir más experiencia que jugando en solitario. No obstante, hay que ir a un ritmo frenético para que esto suceda.
- Si hay varias personas en la misma misión de recogida de objetos, cada jugador espera su turno para obtener un objeto de la misión.
- Si hay varios personajes en la misma misión de matar a un único enemigo, todos los jugadores podrán despojar la cabeza, la insignia u otro objeto asociado a los objetivos de la misión.
- Todos los miembros serán reconocidos por las muertes de los objetivos siempre que estén lo bastante cerca del combate.

Para crear un grupo, hay dos conjuntos de comandos: los que puedes usar si estás en la misma sala y los que puedes utilizar si el jugador está en otra ubicación.

RESUMEN DE LOS COMANDOS DE GRUPO

COMANDO	EFECTO
Unirse	Si te preguntan si quieres unirte a un grupo, elige Aceptar o Rechazar
Crear/Invitar	Si estás creando un grupo, escribe /invitar <Nombre del jugador>. También puedes hacer clic derecho en el retrato del personaje y hacer clic en Invitar. De esta forma, serás el líder. Solo el líder puede Invitar
Expulsar	Para expulsar a alguien de tu grupo, escribe /echar <Nombre del jugador>. También puedes hacer clic derecho en el retrato del personaje y hacer clic en Expulsar. Solo el líder puede expulsar.
Promocionar a líder	Si eres el líder, puedes nombrar a otro miembro del grupo como líder. Haz clic derecho en el retrato del jugador y haz clic en Promocionar a líder
Dejar	Para dejar tu grupo, haz clic derecho en el retrato de tu personaje y haz clic en Dejar grupo
Chat de grupo	/p <Tu mensaje>
F1	Fijar el objetivo en ti mismo
F2, F3, F4, F5	Fijar el objetivo en otros miembros del grupo
Tecla F	Ayudar a objetivo; esto fija el objetivo en lo que la persona seleccionada actualmente tenga como objetivo



Fuego concentrado



Una de las ventajas fundamentales de los grupos es que pueden matar objetivos mucho más rápido si concentran todos sus ataques en un único enemigo. Después de todo, ¿qué sentido tendría que cinco personajes ataquen a cinco monstruos por separado? ¿No crees que sería como luchar a solas? De esa forma, lo única diferencia importante sería que compartirían algunos beneficios.

Sin embargo, si cinco personas atacan a un único monstruo a la vez, lo matarán en un abrir y cerrar de ojos. Eso significa causar solo un 20% de los daños por separado. Intenta siempre ayudar (/ayudar) a los líderes de tu grupo, que además te dirán normalmente a quién debes ayudar. Si no lo hacen, di directamente que vas a /ayudar al tanque, lo que probablemente hará que los demás hagan lo mismo.

Opciones para repartir el botín

Cuando juegues en grupo, habrá diferentes opciones para repartir el botín de los cadáveres. La opción predeterminada es Botín de grupo, ya que es la más práctica para los primeros niveles y para los jugadores que no se conocen entre ellos. Esta es la lista completa de opciones.

Treble
Set Focus
Player vs. Player
Loot Specialization
Dungeon Difficulty
Reset all instances
Target Marker Icon
Move Frame
Cancel
Current Specialization (Enhancement)
Elemental
Enhancement
Restoration

Libre para todos	Cualquier jugador puede despojar los cadáveres. Esto es útil si un jugador busca un objeto en concreto, aunque no es una buena opción para los desconocidos si están en misiones de recogida de objetos. Los amigos son los que sacan más provecho de esta opción, ya que es rápida y sencilla.
Por turnos	Cada jugador podrá despojar por turnos en un orden específico, como si estuvieran jugando a las cartas. Sabrás que te toca a ti cuando el cadáver brille.
Maestro despojador	El líder se llevará todo el botín y lo repartirá al final. Esta opción se usa sobre todo en hermandades específicas, donde hay sistemas de puntuación que regulan la distribución del botín.
Botín de grupo	Se aplican las mismas normas que para el caso de por turnos, pero con una opción añadida: cuando aparezca un objeto inusual (verde), el juego ofrecerá a los jugadores la opción de tirar dados para echar a suertes quién se queda con el objeto. Es una buena opción cuando se juega con desconocidos.
Necesidad antes que codicia	Parecido a botín de grupo, pero con la diferencia de que los jugadores que no puedan equiparse los objetos valiosos directamente no podrán tirar por ellos. Esta es la configuración automática para los grupos que se forman en el buscador de mazmorras. Aunque esta opción está diseñada para ser lo más justa posible, no todo el que puede equiparse un objeto lo necesita. Y, en ocasiones, personas que no se pueden equipar un objeto podrían usarlo en un personaje alternativo o para desencantarlo. Pensadlo bien antes de elegir esta opción.



MÁS INFORMACIÓN SOBRE EL BOTÍN DE GRUPO Y NECESIDAD ANTES QUE CODICIA

La mayor parte de los grupos optan por uno de estos dos formatos de botín, por lo que es importante ser capaz de decidir rápidamente cuál es la mejor opción. Siempre que aparezca un objeto de suficiente calidad en el botín (y el botín esté configurado como botín de grupo o necesidad antes que codicia) todo jugador que tenga derecho a ello tendrá que tirar por el objeto.

Necesidad

Si la descripción del objeto muestra que puedes usar el objeto y además es una mejora para el personaje que estás usando en el grupo, selecciona necesidad. Al hacerlo se generará un número aleatorio del 1-100. Tu tirada se comparará con la del resto de jugadores que tiraron necesidad. El objeto se lo llevará el jugador que haya obtenido el valor más alto.

Pero ten cuidado a la hora de elegir necesidad. Si estás en un grupo con gente que no conoces, se considera de buena educación preguntar antes en el chat de grupo si a alguien le importa que tires necesidad en un objeto. Si preguntas amablemente y no abusas de la necesidad para acaparar objetos, te ganarás la aprobación de muchos jugadores.

Codicia

Suponiendo que nadie haya seleccionado necesidad, todo el que haya seleccionado codicia obtendrá un número de 1-100. El jugador con el valor más alto obtendrá el objeto. Si quieres el objeto para un personaje alternativo, elige codicia. Si tu intención es vencer el objeto, sin duda, tu opción es codicia o pasar. Te ganarás la simpatía de todo el grupo.

Desencantar

Si en tu grupo hay un encantador, todos los jugadores tendrán esta opción. Desencantar se considera una tirada de codicia. Lo que significa que si cualquiera hace clic en necesidad, los resultados de los jugadores que elijan otra opción no se tomarán en cuenta. Al desencantar un objeto, este se destruye y los materiales irán al inventario del ganador. Solo debes elegir esta opción cuando te sientas cómodo con el juego, en ese momento sabrás si el botín será más valioso descompuesto en sus componentes o como objeto completo.

Pasar

Si sencillamente no quieres el objeto, o si no estás seguro de si puedes tirar por él, elige pasar. En muchas ocasiones, los beneficios de hacerse a un lado son mayores que los que pueda proporcionar un objeto. En un caso, consigues un arma nueva. Pero si te comportas como un miembro amable del grupo, tal vez hagas nuevos amigos.

PROTOCOLO EN GRUPO

A continuación hay una lista de buenas prácticas para convertirse en un miembro de grupo en quien confiar.

1. Sé educado y comunicativo. Da las gracias cuando alguien te ayude. Si cometes un error, pide disculpas. Si alguien es novato y comete un error, intenta ayudarle. ¡No olvides que tú también fuiste novato en otro tiempo!
2. Confirma la función que debes desempeñar en el grupo: tanque, DPS o sanador. Intenta cumplir tu función lo mejor posible equipándote el mejor equipo y usando las facultades para maximizar tu potencial en ese estilo de juego.
3. Si tu clase tiene algún beneficio, compártelo con el resto del grupo. Haz lo mismo con los objetos que tu clase pueda crear (como las piedras de salud para los brujos).
4. Comparte cualquier misión relevante con los miembros del grupo.
5. Si tienes que irte a una hora, avisa a los demás lo antes posible. De esta forma evitarás tener que irte de improviso y precipitadamente cuando más te necesiten.
6. Si varios personajes tienen las mismas profesiones de recolección (herboristería, minería, desuello), comparte los recursos de forma justa.
7. No despojes mientras el resto sigue luchando. Espera a que todos estén a salvo.
8. Comparte el botín que no puedas usar. Si obtienes un arma que no puedes equiparte, piensa en dársela a otro jugador que sí pueda.
9. Disuelve el grupo solo cuando todos hayan cumplido las misiones que empezaron juntos.
10. Permanece cerca de los miembros del grupo para no atraer agro de más enemigos de la cuenta.
11. Di claramente si vas a ausentarte por el motivo que sea.
12. No te quejes si las cosas no salen como te gustaría. También tiene que haber grupos malos, y es algo que le puede pasar a todo el mundo. Deja el grupo educadamente en cuanto puedas si no te gusta, pero tampoco formes un escándalo. Todo el mundo puede tener un mal día, y no hay necesidad de herir los sentimientos de nadie.

Por supuesto, estas normas se aplican a ambas direcciones. Todos los miembros de tu grupo deberían colaborar y ser justos. En caso contrario, díselo y no te cortes a la hora de añadirlos a tu lista de ignorados. A veces los grupos no funcionan: en ese caso, la mejor opción es decir las cosas y darle una segunda oportunidad al grupo para mejorar. Si los miembros no colaboran, entonces tu marcha está más que justificada en cualquier momento. Pero ten en cuenta que si abandonas una estancia antes de completarla, no podrás unirte a otro grupo mediante el BB durante 15 minutos. Por otro lado, si estás en un grupo muy bueno, da las gracias. Recuerda que puedes añadir a tus nuevos camaradas a tu lista de amigos o plantearte unirte a sus hermandades. Si no tienen hermandad, considera crear una.

Juego en grupo (avanzado)

El juego en grupo cambia considerablemente la forma de jugar a World of Warcraft. Los jugadores ya no tienen que centrarse en hacerlo todo por sí mismos. En lugar de hacer de tanque, sanador y DPS a la vez, podrás centrarte en lo que se te dé mejor mientras que el resto del grupo hace exactamente lo mismo.

Los grupos pueden estar formados por hasta cinco jugadores, que es el número necesario para hacer la mayoría de las mazmorras. Este apartado explica todo lo relacionado con las funciones de un grupo y con los encuentros de mazmorras.

MAZMORRAS DEL MUNDO

Las mazmorras del mundo son grandes zonas diseñadas especialmente para jugar de forma mucho más intensiva que en las zonas normales de World of Warcraft. Algunas mazmorras del mundo son más grandes que otras, pero todas tienen zonas de estancias. Una estancia es una copia específica de una mazmorra solo para tu grupo. Al igual que tu servidor es una copia de World of Warcraft, tu estancia es una copia de una mazmorra. Solo puedes entrar a la misma copia de una mazmorra si estás en grupo con tus amigos.

Un personaje debe tener al menos nivel 15 para poder acceder a las mazmorras del mundo de menor nivel. No es necesario que cinco personajes entren en una mazmorra. Un personaje con un nivel muy superior es capaz de superarla en solitario para conseguir materiales de bajo nivel. No entorpecerás a nadie, ya que jugarás en tu propia copia de la mazmorra.

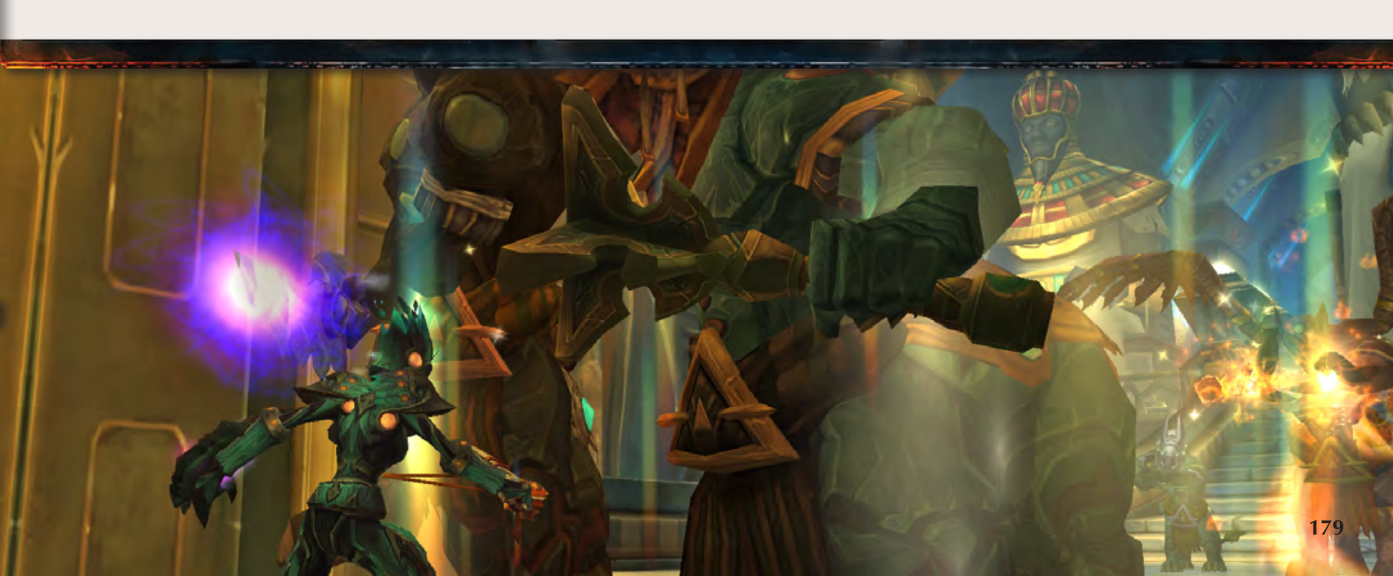
No obstante, si quieres adentrarte en mazmorras de alto nivel, es mejor hacerlo en grupos de cinco personajes. Además, todos deberían cumplir los requisitos de nivel de la mazmorra y contar con un equipo adecuado. Pero si el equipo de un personaje parece no tener el nivel suficiente, no asumas al instante que no vale. Dale una oportunidad al jugador antes de formarte una opinión basada únicamente en el equipo. De hecho, ¡ser mal jugador es mucho peor que tener un equipo flojo!

Características de las mazmorras

Las estancias de mazmorras difieren del estilo de juego normal en varios aspectos:

1. Las mazmorras están diseñadas para grupos, no para jugar en solitario.
2. Completar una mazmorra puede llevar su tiempo.
3. Hay más enemigos y son mucho más fuertes. Casi todos los monstruos serán élites.
4. Las mazmorras están repletas de monstruos especiales llamados jefes.
5. Las misiones de mazmorras son mucho más difíciles.
6. Las recompensas son mucho más suculentas. Encontrarás un porcentaje mucho mayor de objetos raros o épicos luchando en mazmorras.





PREPARACIÓN DEL GRUPO

Cuando juegues en un grupo que se esté planteando hacer una mazmorra, asegúrate de que sois capaces de responder a las siguientes preguntas.



¿Quién es el tanque principal? Esta es la persona que empieza el combate, mantiene el agro y protege al grupo. Hay que intentar que su tarea sea lo más fácil posible, ya que la salud de tu personaje depende de él.

¿Quién es el sanador principal? Casi todos los grupos necesitan por lo menos un sanador, e incluso algunos necesitan más de uno para lograr completar con éxito una mazmorra. El sanador principal debería reservar todos los recursos para sanar, y solo debería intentar infligir daño cuando la situación está más que controlada.

¿Quién va a ser DPS? Todo el que se centre en infligir daño se incluirá en la categoría de DPS (daño por segundo, pero a menudo se utiliza para referirse sencillamente al daño). Los DPS del grupo deberían tener macros de /ayudar para asegurarse de que están atacando a los mismos objetivos. Todo el mundo debería /ayudar al tanque o al DPS con más experiencia.



¿Quién atraerá al enemigo? Algunos tanques principales prefieren que otra persona atraiga a los monstruos hasta el grupo. Siempre hay un personaje que se adelanta al grupo y atrae a los enemigos hasta una posición segura para que el resto del grupo pueda emboscarlos y matarlos sin correr el riesgo de que otros objetivos se unan al encuentro. Si el tanque principal no los atrae, la tarea suele recaer en un personaje de combate a distancia.

¿Quién será el líder del grupo? Alguien tiene que liderar, y el resto deberá obedecer sus instrucciones. Normalmente el tanque principal es el líder, aunque ¿qué pasa si no conoce bien la mazmorra? ¡Un buen líder debe conocer bien la zona que va a explorar y ser un jugador experimentado!

¿Todo el mundo tiene todas las misiones de la mazmorra? Consulta el registro de misiones para comprobar que todo el mundo tiene las misiones pertinentes. Compartid todo lo que podáis para que todo el mundo consiga el máximo de oro y experiencia en la mazmorra.

¿Cuánto tardaréis? Antes de nada, confirma si alguien tiene que irse pronto. Algunas mazmorras son mucho más largas que otras, y si alguien se va a mitad del recorrido, puede suponer un verdadero problema.

¿Cuáles son las normas para repartir el botín? Cada grupo debe decidir las normas para repartir el botín antes de emprender su viaje. No querrás que aparezca un buen objeto y que alguien te lo quite de las manos por no haber decidido esto de antemano, ¿verdad?

¿Han compartido todos sus beneficios de clase? Usa los beneficios de clase, alimentos y otras cosas que ofrezcan bonificaciones antes de comenzar una misión o mazmorra complicada.

¿Los cazadores y los brujos tienen controladas a sus mascotas? Las mascotas deberían ser pasivas. Si hay encuentros donde la precisión es clave, la gente puede pedir incluso que se retire a las mascotas.

REQUISITOS DE NIVEL

Dado que el contenido de las mazmorras es difícil, cada una tiene un rango de niveles recomendado que todos los miembros de tu grupo deberían cumplir. Llevar a alguien que tiene un nivel inferior a los recomendados puede traer problemas, ya que los enemigos pueden generar agro contra él desde más lejos. Esto hará que sea mucho más difícil controlar los combates o lograr pasar ciertas zonas, y esto causará problemas hasta en los grupos más cautelosos. Además, los monstruos de nivel alto son más difíciles de golpear, por lo que los personajes que estén por debajo del nivel mínimo no serán capaces de contribuir demasiado a la victoria.

La mejor manera de encontrar mazmorras adecuadas a tu nivel es usar el buscador de mazmorras y ver cuáles están disponibles para ti. Una vez que llegues al nivel 15, habrá al menos una estancia de mazmorra disponible.

Preparación de una mazmorra

A continuación se describen algunas cosas más que debes tener en cuenta antes de formar un grupo para hacer una mazmorra.

1. **Repara tu armadura.** Ten en cuenta que no hay sitios para reparar tu armadura dentro de una mazmorra. Algunos personajes pueden emplear sus facultades para ayudarte en esta tarea, pero no deberías confiar en eso (sobre todo porque la mayoría de personajes no adquirirán esta capacidad hasta alcanzar niveles más altos).
2. **Vacía tus bolsas.** Con frecuencia conseguirás gran cantidad de botín en una mazmorra, así que es mejor llevar solo los objetos imprescindibles en tus bolsas. No tiene mucho sentido ir con las bolsas llenas de objetos inútiles para una mazmorra cuando es posible que consigas equipo muy caro en la mazmorra. Como último recurso, recuerda que puedes destruir el botín de baja calidad o los objetos grises de tu bolsa para hacerle espacio a objetos mejores.
3. **Lleva suficientes provisiones**, como comida, agua, pociones y componentes.
4. **Lleva objetos necesarios para la misión.** Asegúrate de leer bien la descripción de la misión para ver si necesitas algo en concreto para completarla.

ANIQUILACIONES

Las aniquilaciones tienen lugar cuando todos los miembros de tu grupo mueren y es imposible resucitarlos donde han muerto. Si ocurre esto, debes ir desde un cementerio hasta ese lugar y recuperar tu cadáver. Si la aniquilación se produce dentro de una mazmorra, debes volver a su entrada antes de que tu cuerpo vuelva a aparecer.

En función del tiempo que tardes, es posible que todos los monstruos que eliminaste sigan muertos o bien que hayan reaparecido, lo que significa que tendrás que volver a lidiar con ellos. Esto solo ocurre cuando el grupo tarda mucho tiempo en completar una mazmorra. Podría ser un indicio de que hay algo que no va bien y que tal vez sea mejor intentarlo más tarde.

Por supuesto, es normal que los grupos quieran evitar una aniquilación a toda costa, así que una buena táctica es procurar salvar a un miembro del grupo que pueda resucitar a los demás más tarde. No obstante, si el grupo acaba siendo aniquilado, intenta no enfadarte demasiado. La vida es así y a veces pasan estas cosas, sobre todo cuando los jugadores se enfrentan a una mazmorra o encuentro nuevos.

Recuerda que aunque se reducirá la durabilidad de tu equipo cuando tu personaje muera, el precio a pagar tampoco es tan alto. Es fácil ganar dinero cumpliendo misiones, vendiendo objetos en la casa de subastas y luchando. No acabarás en la ruina simplemente por unas cuantas malas jugadas en mazmorras.

GRUPOS ALEATORIOS

Los grupos aleatorios son grupos formados por desconocidos, normalmente gracias al buscador de mazmorras. Estos son los grupos con los que es más difícil ganar, pero tampoco hay que subestimarlos, pues no siempre son tan malos como podría pensarse. De hecho, puede que acabes formando grupos con jugadores que ya conocen una mazmorra o que tienen un equipo increíble, lo que hará que completar una mazmorra sea casi un camino de rosas.

Lo cierto es que con los grupos aleatorios nunca sabes a qué te enfrentas. La calidad puede variar tanto que puedes pasar de realizar una mazmorra perfecta a, en la siguiente, acabar mordiéndote las uñas y tirándote de los pelos durante una hora para finalmente terminar con las manos vacías.

Si quieres limitar el tiempo que pasas en grupos aleatorios, en cuanto encuentres a jugadores que te impresionen, utiliza el comando /amigo. Formar grupo con buenos jugadores es una experiencia mucho más satisfactoria. Si puedes unir fuerzas con dos o tres jugadores de reconocida habilidad, ya sabrás lo que puedes esperar de ellos mientras exploras una mazmorra.

Con el tiempo, es posible que encuentres un grupo o una hermandad de personas con las que puedas jugar frecuentemente, lo que te permitirá idear tácticas y estrategias de un nivel superior. Además, ¡es una estupenda manera de hacer amigos!

TÁCTICA



Piensa en las facultades que utilizas cuando juegas en solitario. Algunas de ellas tendrán sentido cuando no tengas a nadie que te cubra las espaldas. Sin embargo, al jugar en grupo, algunas de estas facultades son una pérdida de tiempo y recursos. Si no estás recibiendo agro de monstruos, ¿para qué vas a utilizar algo que aumenta tu supervivencia (especialmente si reduce el daño que infliges)?

Averigua cuál es la mejor manera de contribuir al grupo dentro de tu función. Si eres un tanque, trata de aprender cómo mitigar todo el daño que puedas. Utiliza facultades que capten la atención de varios monstruos a la vez. Trata de evitar perder demasiada salud y aprende a controlar la posición de los monstruos para que los DPS sepan dónde colocarse en cada encuentro.

Los sanadores deberían pasar la mayor parte del tiempo observando la salud del grupo y salvando a los demás del peligro. Busca formas de lograr todo esto de manera eficiente durante combates largos, así como métodos que saquen el máximo provecho de tu sanación y maná durante las acaloradas batallas contra los jefes. Elige bien quiénes son los personajes que más interesa sanar (por ejemplo, un tanque u otro sanador). Muévete lo que haga falta para evitar ser vapuleado y desvía la atención de los monstruos a otros personajes si se ceban contigo. Ser un sanador eficaz no implica simplemente estar pendiente de las barras, sino también mantener una buena comunicación.

Los DPS deberían infligir el máximo de daño sin robarle el agro al tanque principal. Mientras se ayuden mutuamente para atacar al mismo blanco, no hay de qué preocuparse. De esta forma, liquidarán rápidamente a enemigos individuales mientras el tanque se encarga del resto (y, preferiblemente, de ese objetivo también).

No te cortes a la hora de hacer preguntas antes de un combate. Por ejemplo, puedes preguntar sobre tu función o tus facultades. Si nunca te has enfrentado con un jefe, dilo antes de que empiece la batalla: “Oye, nunca he luchado contra este jefe. ¿Qué debería hacer?”.

Es posible que a algunos les molesten este tipo de preguntas, pero por suerte no es lo más común, ya que la mayoría de la gente comprenderá que estás intentando aprender. Además, también sabrán que todas estas preguntas pueden salvar al grupo en el enfrentamiento. De hecho, ¡si a un miembro del grupo le ha surgido esa duda, tal vez hubiera otro par de jugadores que también la tenían, pero que no se habían atrevido a preguntar!

Utiliza también todos los medios a tu alcance para averiguar todo lo que puedas sobre tus objetivos. La guía de mazmorras es una herramienta del juego en la que se especifican todas las facultades y botín de las mazmorras del mundo.

DIVIÉRTETE

Puede que esta sección pinte las mazmorras como tremendamente intimidantes y difíciles. Y es verdad que pueden serlo, pero completarlas también puede resultar de lo más gratificante. Las mazmorras revelan cosas sobre la historia de Azeroth, y en ellas se encuentran los enemigos más exóticos, poderosos e incluso divertidos del juego. Para salir airoso de ellas, escucha a tu líder y presta atención a tu alrededor en todo momento, ¡pero recuerda que lo importante es divertirse!

Buscador de mazmorras

Si quieres hacer una mazmorra, ya sea con un grupo completo de cinco jugadores o por tu cuenta, el buscador de mazmorras es un recurso que te será de mucha utilidad. Usar el buscador de mazmorras tiene muchas ventajas, pero probablemente la mayor de todas es que te transporta directamente a la mazmorra, en lugar de tener que viajar hasta ella.

¿Qué otras opciones hay?

El buscador de bandas, las gestas y los desafíos no estarán disponibles hasta que no llegues o estés cerca del nivel máximo de Mists of Pandaria.

USAR EL BUSCADOR DE MAZMORRAS



El buscador de mazmorras estará disponible por primera vez cuando llegues al nivel 15. Para acceder a esta herramienta, haz clic en el icono correspondiente de la barra de la interfaz o pulsa la tecla I. En primer lugar, selecciona una mazmorra en concreto o deja que el sistema elija una aleatoriamente. A continuación, selecciona una función adecuada para tu clase y especialización (tanque, sanador o DPS). El buscador de mazmorras te pondrá en la cola y su icono aparecerá cerca de tu minimapa. Si pasas el ratón por el icono del buscador de mazmorras, verás el tiempo de espera medio de los jugadores que usan este sistema. Normalmente, los tanques y los sanadores tienen que esperar mucho menos que los que eligen ser DPS.

Usa el menú desplegable "Tipo" para elegir una mazmorra aleatoria o una concreta que se adecúe al nivel de tu grupo. Aunque resulte tentador repetir mazmorras que ya conoces, enfrentarse a mazmorras nuevas tiene sus ventajas (ampliaremos esta información más adelante). El buscador de mazmorras siempre te sitúa en mazmorras acordes con tu nivel y equipo. A niveles más altos, es posible que tengas que cumplir ciertos requisitos, como haber completado una misión o descubierto la entrada de la mazmorra, para poder acceder a las mazmorras mediante la herramienta del buscador de mazmorras.

Hacer cola en grupo

Los grupos, tanto si están completos como si necesitan algún miembro más, pueden usar también el buscador de mazmorras. El líder del grupo pone en la cola a todo el grupo, aunque los jugadores tendrán que elegir de forma individual su función o funciones (gracias a la doble especialización, la mayoría de las clases puede elegir más de una función) dentro del grupo. Si tu grupo tiene menos de cinco miembros, se pondrá en la cola, donde jugadores que ya estaban haciendo cola se añadirán a tu grupo cuando se seleccione una mazmorra.

Si tu grupo ya tiene cinco personajes, se enviará a la mazmorra inmediatamente después de que todos hayan seleccionado su función. Ten en cuenta que al menos un jugador debe seleccionar ser tanque y otro ser sanador para que el buscador de mazmorras ponga tu grupo en la cola.

EN LA MAZMORRA

Una vez hayas entrado a una mazmorra, puedes usar el icono del buscador de mazmorras que hay cerca de tu minimapa para salir de ella. Si haces esto, volverás al lugar desde el que te teletransportaste hasta la mazmorra. Atravesar el portal que aparece al comienzo de una mazmorra tiene el mismo efecto. Para volver a la mazmorra, haz clic derecho en el icono del buscador de mazmorras.

BONIFICACIONES DE MAZMORRAS ALEATORIAS

Si completas una mazmorra aleatoria, obtendrás recompensas adicionales. Normalmente estas recompensas se traducen en dinero, experiencia e incluso objetos en los niveles más bajos. Otra ventaja de seleccionar una mazmorra aleatoria es que todos los personajes del grupo con al menos un miembro aleatorio recibirán el beneficio Suertudo del sorteo, que aumenta un 5% el daño infligido, la sanación realizada y la salud. Este número aumenta en incrementos de 5% por cada miembro aleatorio del grupo hasta un máximo del 15%.

Hermandades

Las hermandades son organizaciones gestionadas por jugadores que se forman para conseguir algún tipo de objetivo que resulta más sencillo mediante el trabajo cooperativo. Los miembros de una hermandad pueden dedicarse a combates JcJ; a jugar al rol; a realizar mazmorras y bandas de alto nivel; a completar misiones, o a cualquier cosa que se te ocurra. Hay miles de hermandades en World of Warcraft. Algunas cuentan con miembros que llevan jugando juntos desde antes incluso del lanzamiento de World of Warcraft.

La mayoría de los jugadores acaban uniéndose a una hermandad más tarde o más temprano. Pero los jugadores se unen a las hermandades por razones muy diversas. Mientras juegues a la versión completa del juego, podrás unirte a cualquier hermandad que te invite. Y si tienes más de un personaje, ¡también podrás formar parte de varias hermandades!



ENCONTRAR HERMANDAD

Encontrar una hermandad es fácil. De hecho, es posible que completos desconocidos te inviten a unirte a una hermandad. Lo difícil es encontrar una hermandad activa y estable que encaje con tus necesidades. Si conoces a un jugador con el que estás cómodo jugando, es perfectamente adecuado que le preguntes por su hermandad. Ten en cuenta que no hay normas que gobiernen el comportamiento de las hermandades, por lo que este varía mucho. A continuación enumeramos unos criterios que debes tomar en consideración a la hora de buscar una hermandad.

También hay una herramienta de buscador de hermandad en la interfaz del juego. Si no formas parte de una hermandad, pulsa J para abrir la herramienta de buscador de hermandad. Marca las casillas relevantes para tus intereses y disponibilidad, y podrás consultar las hermandades que están buscando miembros y que comparten tus intereses.

TIPOS DE HERMANDADES

Los miembros de las hermandades de misiones aúnan fuerzas para explorar todos los territorios de World of Warcraft completando misiones. Muchas de estas hermandades se consideran también hermandades de subida de nivel. Ya que en muchos casos se centran en trabajar con jugadores nuevos o de bajo nivel para aumentar el nivel del personaje.

Las hermandades JcJ se centran en el combate jugador contra jugador en campos de batalla o en cualquier otro lugar del mundo. Debido al carácter altamente competitivo del JcJ, las hermandades JcJ no suelen aceptar a jugadores nuevos sin un periodo de prueba previo.

Las hermandades de mazmorras y bandas suelen buscar jugadores para funciones determinadas en sus grupos de 5, 10 o 25 jugadores. Las hermandades que se dedican a realizar mazmorras pueden tener personajes de diferentes niveles, por lo que es posible que tengan un lugar para jugadores más noveles. Las hermandades de bandas están formadas por personajes de máximo nivel, y se centran en completar contenido de máximo nivel, por lo que es más habitual que tengan normas más específicas sobre horarios de juego y disponibilidad del personaje que otras hermandades.

Las hermandades de juego de rol se unen para jugar al rol. Se mantienen "en el personaje" mientras juegan a World of Warcraft.

TAMAÑO Y AFILIACIÓN EN HERMANDADES

Las hermandades pueden ser grandes o pequeñas, y una opción no es mejor que la otra. Las hermandades pequeñas normalmente son más íntimas y amistosas, pero tienes menos jugadores con los que jugar. Una hermandad grande puede ser menos personal, pero cuentas con más jugadores en los que confiar.

La mayor parte de la gente se siente más cómoda en una hermandad con miembros que compartan sus propios intereses. Si eres nuevo en el juego, lo más probable es que no te sientas cómodo en una hermandad que se centra en avanzar en el contenido de alto nivel. Por otro lado, si quieres mejorar tu habilidad en el combate, el hecho de rodearte de jugadores más experimentados puede ser muy favorable.

Hay miembros de hermandad de edades, géneros y experiencias vitales muy diferentes. Además, es importante que preguntes sobre las horas de juego del resto de miembros de la hermandad. De ese modo te harás una idea de si encajarás en esa hermandad.

COOPERACIÓN

Una hermandad fuerte fomenta la cooperación entre sus miembros. Esto significa que los jugadores te ayudarán a completar misiones, aunque ellos no tengan la misma misión, y de ti se esperará que hagas lo mismo. Las hermandades también son un buen lugar para mejorar en tus profesiones. Por norma general, los miembros de la hermandad estarán encantados de proporcionarte las materias primas para tu profesión a cambio de que les devuelvas a ellos o a la hermandad equipo mejorado.

Las desventajas de las hermandades

En realidad, jugar en una hermandad solo tiene una gran desventaja. Y es la posibilidad del drama. Todo amplio grupo de personas tiene su parte de politiqueo e insensatez. ¡No esperes que por estar en un juego eso vaya a ser distinto!

Las hermandades pueden deshacerse en cuestión de horas, incluso si llevan años juntas. Por eso si lo que pretendes es permanecer en el mismo lugar el mayor tiempo posible, es esencial que encuentres una hermandad con un líder calmado y amistoso, aunque firme. Las hermandades más grandes no son necesariamente mejores en este aspecto. La edad ayuda (tanto de la hermandad como de los miembros de la misma), pero tampoco es una garantía contra el drama.

Lo que sí que es más significativo es el modo de actuar de cada jugador. Observa a varios jugadores de la hermandad en diferentes circunstancias. ¿Cómo se comportan en grupo? ¿Son amables? ¿Son serios? ¿Se meten en líos? ¿Cómo se enfrentan a gente problemática?

Para obtener el mejor resultado, haz una prueba para una hermandad, y examínalos tú a ellos al mismo nivel que ellos lo hacen contigo. Encuentra a gente a la que le guste hacer las mismas cosas que a ti. A largo plazo, merece mucho la pena encontrar la horma de tu zapato, a pesar de que para ello tengas que pasarte una buena temporada a solas al principio.

BENEFICIOS DE HERMANDAD

El beneficio principal de unirse a una hermandad es que nunca estás solo en el juego. Formar parte de una hermandad es similar a formar parte de un club o de un equipo. Tus compañeros de hermandad están ahí para ayudarte cuando tengas dudas o problemas en el juego, o cuando quieras jugar en grupo.

Además, jugar con la misma gente fomenta enormemente la compenetración. Es mucho más fácil completar una mazmorra o una banda con gente con la que te comunicas a la perfección. Y el hecho de conocer a todo el mundo en la hermandad ayuda mucho en ese aspecto.

Las hermandades tienen sus propias cámaras de banco para intercambiar materiales, y normalmente cuentan con artesanos mucho más avanzados que la gente que juega en solitario. Debido a que los miembros de estas profesiones tienen a varios recolectores de su lado, pueden mejorar sus habilidades más rápidamente. Y lo más normal es que entreguen el resultado de su trabajo a la hermandad por un precio simbólico (o de forma gratuita).

VENTAJAS DE HERMANDAD



Las hermandades son máquinas de subida de nivel. A medida que los miembros van ganando experiencia, más útil resulta la hermandad. Las bonificaciones de hermandad incluyen un aumento de la ganancia en experiencia de sus miembros, monturas más rápidas y mucho más.

Prácticamente todo lo que hacen los miembros de una hermandad en el juego sirve para mejorar el nivel de la hermandad. Aparte de la experiencia, la hermandad debe llegar a niveles más altos, por lo que los miembros de la hermandad deben trabajar en su propio estatus dentro de la hermandad.

LOGROS DE HERMANDAD

Los logros de hermandad aparecen en tu registro de logros, en la pestaña de hermandad. La mayoría de estos logros serán similares a tus logros normales, pero con el requisito añadido de cumplirlos en un grupo que esté formado principalmente por miembros de tu hermandad.

Estos logros abarcan todas las facetas del juego. Completar mazmorras o participar en batallas JcJ son dos ejemplos de logros que deben realizarse con un grupo compuesto principalmente por miembros de la hermandad. Otros logros hacen un seguimiento de los esfuerzos combinados de los miembros individuales de la hermandad. Un ejemplo de este tipo de logros es llegar a nivel máximo con al menos un miembro de cada clase dentro de todas las razas existentes. Y otro sería tener un maestro zen en todas las profesiones que existen.

REPUTACIÓN Y RECOMPENSAS DE HERMANDAD

Las hermandades no pueden sencillamente añadir a jugadores con personajes de alto nivel o profesiones al máximo. Cada personaje debe alcanzar un cierto estatus en la hermandad para que sus logros se tengan en cuenta. Y esto funciona igual para los jugadores. No puedes unirte a una hermandad y acceder directamente a todo lo que la hermandad ha desbloqueado. Tienes que dedicar tiempo y esfuerzo para poder disfrutar del trabajo que ha realizado la hermandad en conjunto. Para ganar reputación de hermandad solo tienes que realizar las tareas que aumentan el nivel de tu hermandad, por lo que, ¡todos ganan!



UNIRSE A UNA HERMANDAD

Para unirte a una hermandad, tienes que recibir una invitación del oficial de la hermandad. Puede que recibas la invitación directamente, o tal vez tengas que esperar hasta que cierto miembro de la hermandad se conecte.



Una vez que aceptes la invitación a la hermandad, se te añadirá al canal de hermandad, y podrás ver el chat de hermandad.

DEJAR UNA HERMANDAD

Para abandonar la hermandad, escribe el comando /hdejar.

Unirse a una hermandad no es lo mismo que casarse. Aunque sí que se parece un poco a salir con gente: tal vez tengas que unirte a varias hermandades hasta que encuentres la adecuada para ti. Si decides dejar una hermandad, se considera de buena educación que se lo comuniques al maestro de hermandad y que le expliques los motivos.

CREAR UNA HERMANDAD

Si prefieres llevar las riendas a seguir órdenes, busca a cuatro personas más y crea tu propia hermandad. Para comenzar, debes ir a una de las ciudades principales y comprar unos estatutos de hermandad. Cuestan 10 monedas de plata. Podrás encontrar al PNJ maestro de hermandad que los vende con la ayuda de los guardias locales.

Este será el único dinero que tendrás que gastar para crear una hermandad. Tienes que usar los estatutos para que los demás los firmen, cuando tengas todas las firmas, ya estás listo. Devuelve los estatutos al maestro de hermandad y entrégaselos.

Si un personaje de una cuenta ha firmado ya los estatutos, otro personaje de esa misma cuenta no puede firmar los mismos estatutos. Por lo que necesitas a cinco jugadores para formar una hermandad.

La gente que ha firmado los estatutos no está obligada a quedarse en la hermandad una vez formada. Pueden abandonarla al instante si quieren, por lo que es posible que una persona sola esté en una hermandad. Si pagas a gente para poder montar tu hermandad, es muy posible que así sea. Resulta un tanto solitario, pero hay gente que lo prefiere.

RANGOS DE HERMANDAD

Las hermandades tienen los siguientes rangos para sus miembros: neófito, miembro, oficial y maestro. El significado de los rangos varía de una hermandad a otra. Cada hermandad tiene solo un maestro, pero los oficiales pueden realizar muchas de las tareas de gestión de la hermandad.



TABARDO DE HERMANDAD

Un tabardo es una túnica con los colores y la insignia de tu hermandad. Pone de manifiesto tu lealtad hacia tu hermandad, pero no proporciona ningún beneficio en el juego. Comprar un tabardo cuesta 1 moneda de oro. Si dejas una hermandad y te unes a otra, puedes usar el mismo tabardo: la insignia se actualiza a medida que cambias de hermandad.

CÁMARA DE HERMANDAD

Todas las hermandades pueden comprar pestañas de banco de hermandad en su cámara de hermandad. Algunas hermandades son ricas y otras son pobres. La cámara la gestiona siempre el maestro de hermandad, que decide el tipo de acceso que tendrá cada uno de los miembros. Las cámaras pueden contener cualquier cosa, como oro, armas, armadura, recetas y otros objetos compartidos.

Casas de subastas



Las casas de subastas se encuentran en las ciudades principales. Al igual que los bancos, están vinculadas a una facción, por lo que puedes acceder a las mismas subastas desde cualquier casa de subastas de cualquier ciudad. También hay varias casas de subastas neutrales que sirven tanto a la Horda como a la Alianza, aunque necesitarás tener nivel 40 para poder entrar.

Las casas de subastas de World of Warcraft son muy parecidas a los sitios de subastas por Internet de la vida real. Las subastas se limitan por un tiempo determinado con un precio inicial mínimo y quien puje más alto acaba llevándose el objeto. También puedes poner un precio de venta fijo que les permita a los jugadores comprar el objeto inmediatamente. De esta manera, si encuentras un objeto que quieres, puedes pujar o comprarlo inmediatamente si la opción está disponible.

Si haces clic derecho en un subastador, se abrirá la interfaz de subastas, que tiene tres pestañas: Consultar, Pujas y Subastas.

CONSULTAR



La pestaña Consultar te permite buscar entre todas las subastas disponibles. Dado que hay miles de objetos disponibles, tendrás que usar un criterio específico para limitar la búsqueda.

Por ejemplo, supón que estás buscando una buena pieza de armadura de malla. En el panel de categoría en la parte izquierda de la casa de subastas, podrás abrir una serie de menús que te ayudarán a refinar la búsqueda. Cuando estés satisfecho con la categoría de búsqueda, pulsa el botón Buscar para acceder a la lista de todo lo que está en venta en la casa de subastas.

Tienes botones en la parte superior de la ventana de resultado de búsqueda que te permiten ordenar la lista de objetos por rareza, nivel necesario para usarlos, tiempo restante de la subasta, vendedor y puja actual. Utiliza estas categorías para limitar la búsqueda del objeto perfecto para ti.

Si sabes exactamente lo que estás buscando, puedes escribir su nombre en el campo de nombre de la parte superior de la ventana de la casa de subastas. En este caso obtendrás también una lista de los objetos disponibles en el panel de resultados. Si pasas el cursor del ratón sobre el icono de cada objeto, el juego te proporcionará información detallada sobre los objetos, de ese modo podrás confirmar si se trata del objeto que buscabas o el que puedes usar.

Existen filtros adicionales que puedes usar en la ventana de la casa de subastas. Las casillas "Rango niveles" te permiten filtrar los resultados en función del rango de niveles que introduzcas. Por ejemplo, un personaje de nivel 12 podría seleccionar un rango entre 10 y 12, para asegurarse de que solo obtendrá objetos que puede usar pero que no son de nivel demasiado bajo para él. Y por último, si marcas la casilla "Ob. utilizables", te aseguras de que la búsqueda filtrará solo objetos que pueda usar tu personaje.

PUJAS

Para hacer una puja, haz clic en un objeto que quieras, introduce una puja y haz clic en Pujar. No hace falta que estés conectado para que tu puja siga activa. Las subastas pueden durar mucho tiempo, así que lo mejor es que hagas otras cosas mientras tanto. La casa de subastas te enviará el objeto por correo si ganas alguna subasta, por lo que el proceso es muy sencillo.



La pestaña Pujas te permitirá estar al tanto del estado de las subastas. Si alguien hace una contraoferta superior a la tuya mientras estás conectado, recibirás un mensaje en el chat General. Si por el contrario has estado desconectado un tiempo, lo mejor es comprobar el estado de las subastas abriendo la pestaña Pujas. Si otro jugador ha realizado una puja más alta, su nombre aparecerá en rojo. Esto te da la oportunidad de pujar de nuevo si quieres.

COMPRA INMEDIATA

Si usas la opción de compra inmediata, el proceso es muy parecido, salvo que tendrás que abonar el precio de venta fijo. Al igual que en otros sitios de Internet, la ventaja de comprar inmediatamente es que consigues el objeto en el acto, aunque normalmente pagas un poco más al usar esta opción.



Dado que no hay marcha atrás, el juego te pedirá que confirmes el pago. Para ello, haz clic en Aceptar. Cuando se complete la transacción, verás un indicador de correo en tu minimapa, lo que significa que el objeto de la casa de subastas ya está en tu buzón. No tienes más que consultar tu correo y cogerlo.

Vende siempre con un precio de compra inmediato

Resulta extraño que no haya un buen motivo para subastar objetos con precio de venta inmediata. Es cierto que cuando la gente puja no hay límite de precio, pero tal vez la guerra de precios se trunque por falta de tiempo y los compradores nunca lleguen a pujar por el precio máximo que estarían dispuestos a pagar.

Por eso es mejor calcular el precio ideal para tu objeto y jugársela. La gente se vuelve bastante impaciente cuando descubre un objeto que le gusta, por lo que están más que dispuestos a pagar más a cambio de la satisfacción de obtenerlo al instante.

Si no estás seguro de qué precio deberías fijar, utiliza la propia casa de subastas para investigar el objeto en cuestión y ver a qué precio se suele vender por todo el mundo. Si quieres buscar localmente, lo mejor es actuar como si fueras a comprar el objeto que quieres vender. Busca el objeto en la casa de subastas. Desmárcate de tu competencia ofreciendo el objeto por un precio ligeramente inferior (una moneda de oro o unas cuantas monedas de plata), ya que esto hará que tu objeto aparezca antes que el resto cuando los jugadores busquen ese mismo objeto.

Subastas

Para crear una subasta, usa la pestaña Subastas. En primer lugar, haz clic en el objeto y arrástralo hasta el espacio Objeto de subasta. De forma predeterminada, el juego pondrá un precio inicial para el objeto. Dado que es posible que no estés de acuerdo con este precio, puedes cambiarlo sin ningún problema. Además, puedes cambiar la duración de la subasta e incluir un precio de venta fijo. Ten en cuenta que tendrás que abonar un depósito a la casa de subastas y que no podrás recuperarlo. Una vez que hayas configurado todo, haz clic en Crear subasta.



El objeto aparecerá en la lista de subastas de tu personaje. Independientemente de si se vende el objeto o no, no tendrás que hacer nada más. Si el objeto logra venderse, recibirás una confirmación y el pago por correo. Si no se vende, la casa de subastas te devolverá el objeto por correo y descontará su comisión.

Las casas de subastas neutrales se llevan una comisión mucho más alta del precio de venta final, por lo que pueden resultar auténticamente brutales en ventas de productos valiosos. Lo bueno que tienen es que es uno de los pocos medios de intercambio de objetos de diferente facción.

Usar el canal Comercio

Usar el canal Comercio para comprar y vender objetos es un modo mucho menos estructurado de hacer negocios. El canal Comercio está diseñado para hablar de negocios; podrás obtener información sobre precios o disponibilidad de objetos, y tal vez consigas hacer una compra o una venta.

Pero debes tener en cuenta que algunos jugadores que se aburren emplean el canal Comercio para hablar de todo lo divino y lo humano, así que más vale que vayas preparado para soportar la charleta de la gente.

Usa el siguiente comando si quieres hablar en el canal Comercio y después haz clic en tu objeto mientras mantienes pulsada la tecla Mayús:

/comerciar Quiero vender <Mantén pulsado Mayús mientras haces clic en el objeto en cuestión>

De esta forma, los jugadores podrán hacer clic en el enlace para obtener más información. Del mismo modo, si alguien publica un enlace en el canal, podrás hacer clic en él para ver las características del objeto. Puedes seguir estos pasos para cualquier tipo de objeto, incluidos los necesarios para una misión.

La mayoría de los jugadores usan una jerga especial para comprar y vender objetos en el canal Comercio. A continuación tienes unas de las abreviaturas más comunes en inglés:

ABREVIATURA	SIGNIFICADO
LF	Looking For (Busco)
WTB	Want To Buy (Compro)
WTS	Want To Sell (Vendo)
LFW	Looking For Work (Busco trabajo: alguien que ofrece sus servicios profesionales)
PST	Please Send tell (Envía /contar: alguien que pide que le des en privado más información o que intenta regatear)

Glosario

A continuación tienes una lista de los términos y abreviaturas más importantes del juego. No todos son términos oficiales de Blizzard y muchos están en inglés, pero es muy probable que se los oigas decir a otros jugadores. No hace falta que memorices la lista: es simplemente una lista de referencia para tener a mano en caso de que te encuentres una palabra o frase que desconozcas.



A

ADD
Monstruo adicional que se ha unido a una batalla.

AFK / AUS
Ausente. Se utiliza para indicar que el jugador no está delante del ordenador. Si ves el nombre de un personaje precedido por <AUS>, en realidad esa persona no está jugando en ese momento.

AGRO
La agresividad de un monstruo, p. ej.: "¡Cuidado con el agro de ese orco, va a por ti!".

RADIO DE AGRO
El radio alrededor de los monstruos que viene determinado por su agresión. Si entras en el radio de agro, te atacarán.

AGI
Agilidad. Un atributo del personaje que controla los aspectos defensivos y el daño en algunas clases.

AH / CS
Casa de subastas. Un lugar donde los jugadores pueden comprar y vender objetos.

ALT
Personaje de tu cuenta diferente a tu personaje principal. Un personaje secundario.

AoE / AdE
Área de efecto. Normalmente se usa para hablar de facultades que infligen daño a un grupo de enemigos.

AVATAR
Tu personaje y, por tanto, tu representación en el juego.

B

BG / CB
Campo de batalla. El lugar donde se organizan los combates JcJ.

BENEFICIO
Hechizo beneficioso lanzado a un jugador o a un monstruo.



C

TAUMATURGO
Personaje o monstruo que usa hechizos, normalmente a distancia.

CHEESE
Aprovecharse de un fallo del juego.

MASCOTAS DE COMBATE
Criatura controlada por el jugador para ayudar durante el combate

BICHO
Una forma de referirse a un monstruo.

ALIMAÑAS
Animales que no suponen una amenaza para el jugador. Pueden ser ciervos, conejos y otros animales que no generarán agro contra nadie.

CONTROL DE MASAS
Facultades que sacan a un enemigo de la batalla temporalmente, como Porrazo, Polimorfia o Maleficio.

D

DD
Daño directo. Es un hechizo que inflige todo el daño de una vez en lugar de generar daño durante un tiempo.

PERJUICIO
Un hechizo negativo lanzado a una unidad para hacerla menos poderosa.

DETAUNT / OLVIDO
Relacionado con el agro. Este tipo de facultades eliminan el agro de un personaje y lo fuerzan a cambiar de objetivo.

DMG
Abreviatura en inglés para daño.

DeT
Daño en el tiempo. Normalmente se refiere a un efecto que realiza un "pulso" cada varios segundos, y que inflige daño en cada pulso.

DPS
Daño por segundo. Este concepto se usa para evaluar universalmente armas y hechizos de diferentes velocidades.

E

ÉLITE
Los monstruos que tengan un dragón dorado alrededor de sus iconos son élite, es decir, tienen más salud, más capacidad de daño y a veces incluso facultades especiales.

EXPERIENCIA (XP/EXP)
Estadística que aumenta al explorar, matar monstruos y completar misiones. Al aumentar la experiencia, aumenta el nivel del personaje, lo que lo hace más poderoso.



F

FH
Full Health (salud máxima).

FM
Full Mana (maná al máximo).

FTL
For The Lose o For The Loss. Esta expresión inglesa quiere decir que una estrategia, concepto o acción no es muy buena.

FTW
For The Win. Esta expresión inglesa significa que algo es muy poderoso o útil.



G

GANK / GANKEAR
Acabar de forma abrumadora con un objetivo menos poderoso y aprovecharse de su inferioridad. "Estaba luchando con un monstruo y un pícaro de nivel 85 me gankeó".

GG / BJ
Good Game (bien jugado). Normalmente se usa después de un combate en un campo de batalla o una arena para agradecer a los otros jugadores su juego o cuando alguien está a punto de desconectarse.

GM / MJ
Game Master (maestro de juego). Un empleado de Blizzard Entertainment que ayuda a los jugadores.

GRIEFER
Alguien que se dedica a molestar a los demás jugadores.

GRIND / GRINDEAR
Repetir una acción para conseguir un objetivo a base de dedicarle tiempo. "Seguiré luchando contra estos jabalíes hasta grindear este nivel" o "Estoy grindeando mi reputación con Orgrimmar".

GRUPO
Equipo formado por hasta cinco personajes que se unen para explorar una mazmorra o completar una misión especialmente difícil.

H

HP / PS
Puntos de salud. Miden la vida de un personaje.

I

INCOMING (INC)
Indica que el ataque es inminente.

ESTANCIA
La copia de una zona que solo se comparte por un grupo específico. El mundo no está dividido en estancias, pero las mazmorras, las bandas y los campos de batalla tienen muchas copias. Eso son las estancias.

INT
Intelecto. Estadística del personaje que controla la eficacia de los hechizos.



K

KITING
Un estilo de combate en el que el jugador no para de salirse del rango de combate de un enemigo (normalmente huyendo de él) a la par que inflige daño.

KOS
Kill on Sight (matar inmediatamente). Algunos PNJ correrán a atacar a los jugadores de una facción distinta con tan solo verlos. P. ej.: Los guardias de la Alianza con los jugadores de la Horda.

KS
Kill Steal (robo de muerte). Tratar de alcanzar a un monstruo y por tanto hacerte tú o tu grupo con el botín, a pesar de que haya otra persona/grupo a punto de atacar a ese mismo monstruo o que ya está atacando al objetivo.

L

LFG
Looking For a Group (busco grupo).

LFM
Looking For More (busco más). Esto implica que un grupo no está completo y que busca a más jugadores antes de comenzar una misión o adentrarse en una mazmorra.

LOG
Cuando haces "log off", te desconectas del juego.

LOL / XD
Laughing Out Loud. Expresión típica para indicar risa.

LOM
Low on Mana (bajo en maná). Advertencia de los taumaturgos para indicar que no pueden sanar o infligir mucho más daño para contribuir en el combate.

DESPOJAR
Coger el tesoro de un monstruo muerto o de un cofre, también llamado botín.

LOS
Line of Sight (campo visual). Se usa normalmente como advertencia. "Break LOS" normalmente significa que deberías ocultar a tu personaje para evitar llamar la atención o los ataques de un objetivo.

LVL / NIV
Nivel. Mide lo poderoso que es un personaje.

M

MA / AP
Main Assist (ayuda principal). Un miembro del grupo encargado de seleccionar el objetivo al que deben atacar todos los DPS del grupo al mismo tiempo.

MMORPG
Juego de rol multijugador masivo online.

MOB
Antiguo acrónimo de programación usado para "Mobile Object Block" (bloque de objeto móvil). Los mobs son personajes controlados por el juego (normalmente monstruos).

MONTURA
Bestia invocada en la que se puede montar. Las monturas de suelo están disponibles en la fase inicial del juego y se pueden llevar por muchas zonas, y las monturas voladoras, que permiten a los jugadores sobrevolar el mundo, se consiguen cuando tienes un nivel más alto. Todas las monturas aumentan la velocidad del jugador.

MT
1) Main Tank (tanque principal, TP). Miembro del grupo que protege a los demás llamando la atención de un monstruo (su "agro").
2) Mistell. Un mensaje enviado por error a la persona equivocada.

N

NAMED
Monstruo especial normalmente más fuerte que los monstruos de su alrededor, con posibles facultades especiales y botín.

NBG / NAC
Necesidad antes que codicia. Es una forma de repartir el botín. Si se activa, solo los personajes que necesiten un objeto para mejorar echarán a suertes quién se lo lleva.

DESMEJORAR
Reducir, hacer que algo sea menos efectivo.

NEWB / NOOB
Abreviatura de newbie (novato), aunque se suele usar como peyorativo.

NEWBIE
Jugador nuevo, novato.

NINJEAR
Intentar hacerse con un botín sin que el resto de jugadores se dé cuenta. Este comportamiento está muy mal visto.

NP
No Problem (sin problema).

PNJ
Persona del juego controlada por el servidor, como un asignador de misiones.



OOM
Out of Mana (sin maná). Esto indica que un taumaturgo ya no puede sanar o causar daño.

P

PAT
Monstruo patrulla. Puede ser un indicio de que ese monstruo se dirige a tu posición. "¡PAT!".

PC / PCJ
Personaje controlado por un jugador.

MASCOTA
Criatura (PNJ) controlada por un jugador, como un lobo, un infernal, etc. Las mascotas mansas (como los gatitos o los pingüinos) no afectan al combate, pero le dan vidilla al personaje, o pueden usarse en duelos de mascotas.

PK
Player Kill (muerte de jugador) o Player Killer (matajugadores). Un término propio de las interacciones JcJ.

POP / REPOP
Contracción de "Repopulation" (repoblación). Es una advertencia que indica que los monstruos están reapareciendo en una zona tras haber sido asesinados.

PROC
Efecto que se activa aleatoriamente de vez en cuando en función de las acciones de un personaje.

PST
Please Send Tell (envía /contar). Indica que una persona quiere más detalles sobre una compra u otro asunto.

PULLER
Personaje que reclama la atención de los monstruos y que por tanto controla cómo empieza una batalla.

PULLING
Acción de buscar agro de un monstruo para atraerlo al grupo y luchar.

JcE
Jugador contra entorno. Combate entre jugadores y rivales controlados por el ordenador.

JcJ
Jugador contra Jugador. Competición entre jugadores que puede ser tan pequeña como un duelo o tan grande como de 80 o más jugadores.

R

BANDA
Congregación de grupos de jugadores que se alían para enfrentarse a retos realmente difíciles o situaciones JcJ.

RES / REZ
Abreviación de "Resurrect" (resucitar). Esto hace referencia a los hechizos o facultades que pueden devolver la vida a un personaje. "Necesito rez. Estaba ABS y me han matado".

REAPARECER
Igual que **Pop/Repop**. Un monstruo puede volver al mundo después de morir: esto se conoce como reaparecer o "respawn". El monstruo en sí puede llamarse también "respawn".

DESCANSO
La bonificación por descanso de un personaje mientras su personaje está fuera del juego. Esto sucede cuando alguien desconecta a su personaje en una posada o dentro de una ciudad, y da experiencia extra a medida que se sigue jugando.

TIRAR DADOS
Esto significa que tienes que tirar los dados para sacar un número aleatorio y ver quién tiene derecho a quedarse con un objeto. / dados genera un número entre el 1 y el 100. La tirada más alta ganará el objeto.

ENRAIZAR
Inmovilizar a un objetivo en un lugar mediante un hechizo o facultad.

RP / JR
Juego de rol. Esto hace referencia a interactuar con el juego y los jugadores como si estuvieras en una obra de teatro.

RPING
Jugar al rol. Ver **RP**.

S

FRAGMENTAR
Desencantar un objeto, normalmente cuando se está en grupo. Los objetos raros (que sueltan la mayoría de los jefes de mazmorras) se convierten en diferentes tipos de fragmentos al desencantarlos. Por eso, los jugadores se han acostumbrado a decir cosas del tipo: "si nadie quiere este objeto, puedo fragmentarlo", en lugar de "yo puedo desencantar este objeto".

ESP
Espíritu. Estadística del personaje que influye en la recuperación del maná.

AGN
Aguante. Atributo del personaje que determina su salud (PS).

ACUMULAR
Acumular tiene varios significados. En bolsas, se refiere a la posibilidad de acumular varios objetos idénticos en una misma ranura de inventario para ahorrar espacio. En encuentros con jefes, los jugadores normalmente se agrupan (acumulan) en un punto concreto durante un ataque determinado del jefe.

FUE
Fuerza. Estadística del personaje que influye en el daño de muchos personajes de combate cuerpo a cuerpo.



TANQUE
Personaje que recibe daño y mantiene la atención de los monstruos para proteger al resto.

TOCAR
El primer punto de daño que recibe un monstruo hace que su futuro botín le pertenezca a ese personaje. Esta acción se denomina tocar. Los monstruos tocados tendrán la barra de color gris para que el resto de jugadores sepan que no les interesa.

PROVOCACIÓN
Relacionado con el agro. Las facultades de este tipo quitan el agro de un objetivo y se devuelve a un tanque.

AMENAZA
Esto mide el nivel de interés que tiene un monstruo por matar a cada miembro de un grupo que participa en un combate. La persona con el mayor nivel de amenaza normalmente tiene el agro del monstruo.

ENTRENAR
Visitar a tu instructor de clase para aprender nuevas facultades.

TROLEAR
Ver "Griefer".

TWINK
Personaje de nivel bajo con el mejor equipo, normalmente gracias a la ayuda de una hermandad o al dinero o equipo transferido por un personaje de un nivel más alto del mismo jugadror.

TY
Thank You (gracias).



UBER
Palabra alemana para decir "súper". Es un término muy común para expresar que algo es realmente impresionante.



BASURA DE VENDEDOR
Un objeto que solo compraría un vendedor o comerciante.



WOW
World of Warcraft.

WTB
Want To Buy (compro). Acrónimo para decir que alguien quiere comprar algo. Normalmente luego dice qué busca.

WTS
Want To Sell (vendo). Acrónimo para decir que alguien quiere vender algo. Normalmente luego dice lo que tiene para vender.



YW
You're Welcome (de nada).



PROFESIONES

Las profesiones son habilidades adicionales para tu personaje, y la mayoría se pueden aprender a partir del nivel 5. Aprender profesiones es totalmente opcional, pero lo cierto es que añaden nuevas formas de interacción (¡y diversión!) a World of Warcraft. Además, las profesiones primarias otorgan bonus de estadísticas que pueden ser de lo más útiles cuando tratas de optimizar el equipo de tu personaje.

Hay dos categorías de profesiones: primarias y secundarias. Cada personaje puede elegir solo dos profesiones primarias, aunque puede aprender todas las profesiones secundarias que quiera. No hay restricciones en cuanto a clase o raza para elegir una profesión, aunque algunas razas tienen algunas ventajas en ciertas profesiones.

Algunas profesiones primarias requieren que tu personaje explore el mundo en busca de determinados tipos de botines. Estas profesiones se conocen como profesiones de recolección, ya que tendrás que conseguir metales, pieles de animales o hierbas. Por otro lado, las llamadas profesiones de creación usan estos materiales para crear objetos.

Las profesiones secundarias son específicas en cuanto a lo que permiten hacer. Aunque su ámbito es más limitado en comparación con las profesiones primarias, son más fáciles de aprender y perfeccionar, así como de usa.

Profesiones primarias

En este juego hay 11 profesiones primarias. Si te interesa alguna profesión en particular después de leer las breves explicaciones que vienen a continuación, dirígete a la página 200 para entrar en detalle en cada una de ellas.

PROFESIÓN		TIPO	QUÉ HACE
Alquimia		Creación	Crea pociones elixires y frascos
Herrería		Creación	Crea armaduras de malla y placas, y armas
Encantamiento		Creación	Mejora el equipo
Ingeniería		Creación	Crea aparatos, armas a distancia, bombas y otros juguetitos
Inscripción		Creación	Crea glifos para mejorar a los personajes
Joyería		Creación	Crea anillos, abalorios y gemas para mejorar el equipo
Peletería		Creación	Crea armaduras de cuero y malla y refuerzos para armaduras
Sastrería		Creación	Crea armaduras y bolsas de tela
Herboristería		Recolección	Permite recoger hierbas
Minería		Recolección	Permite recoger minerales
Desuello		Recolección	Permite recoger pieles de animales

CÓMO MEJORAR LAS PROFESIONES

Practicar las profesiones de recolección

Para aumentar tu habilidad en herboristería, minería o desuello, lo único que tienes que hacer es realizar tareas de recolección una y otra vez. Recolectar es igual que recoger botín, solo tienes que hacer clic derecho en el objeto. Las hierbas se encuentran por el suelo en todo el mundo. Las vetas de minerales suelen encontrarse en riscos o en valles. Y también abundan en el interior de las cuevas. Las pieles pueden obtenerse de cualquier animal o monstruo.

La mayor parte de las veces que recojas un objeto, tu habilidad aumentará tal y como se indica en el registro del chat General. En cierto momento, algún objeto se volverá gris. Esto significa que ya no recibirás puntos al recogerlo (pero puedes seguir recolectándolo). Lo sabrás porque la etiqueta que aparece bajo el objeto será gris, en lugar de verde, amarilla, naranja o roja.

Los objetos rojos son de nivel demasiado elevado como para usarlos. Si tratas de recolectarlos, el juego te indicará el nivel de habilidad que necesitas para poder recolectarlos. Aumenta tu habilidad en esa profesión y llegará el momento en que se vuelvan accesibles.



Practicar las profesiones de creación

Para practicar las profesiones que no son de recolección, haz clic en el icono de una de esas profesiones en tu libro de hechizos o en tu barra de acción. Esto abrirá una ventana con la lista de todas las recetas que conoces sobre esa profesión. Si haces clic en una receta, podrás ver cuáles son los ingredientes necesarios.

Si tienes todos los ingredientes que hacen falta, podrás ver el número de veces que puedes usar esa receta al lado de su nombre. Para crear un objeto, haz clic en la receta para seleccionarla, introduce el número que quieras y haz clic en Crear. Si pones en cola varios objetos del mismo tipo a la vez, tu personaje continuará con la creación hasta que los interrumpas o hasta que termine el trabajo. Ganarás los mismos puntos de profesión que si crearas los objetos uno por uno.

PROFESIONES DE CREACIÓN



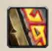
Alquimia

Los alquimistas usan hierbas y aceites para crear pociones, elixires y frascos con efectos de sanación, regeneración de maná, invisibilidad, velocidad, respiración subacuática y mejora de la fuerza. En las primeras fases de esta profesión te centrarás en las pociones que regeneran salud y maná.



Herrería

Los herreros usan las barras de metal para crear armas y armaduras de malla y placas, y necesitan un martillo de herrero y un yunque para crear los objetos. Muchos vendedores tienen objetos de creación, y todos te venderán un martillo de herrero por una módica cantidad de dinero. Hay yunques en la mayoría de los pueblos y en todas las ciudades.



Encantamiento

Los encantamientos usan recetas mágicas para potenciar armas y armaduras de forma permanente, con mejoras como un aumento de las estadísticas. Los encantamientos requieren ingredientes mágicos que se obtienen al desencantar otros objetos. Este es un caso particular en el que una profesión de creación es a su vez su propia profesión de recolección.

El encantamiento es una profesión difícil de mejorar para jugadores nuevos. Las hermandades normalmente ayudan a los jugadores que necesitan convertirse en encantadores de alto nivel sin que tengan que gastarse una fortuna. La sastrería es una buena profesión para combinar con encantamiento, ya que no requiere una profesión de recolección y los objetos creados con ella pueden desencantarse.



Ingeniería

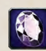
Los ingenieros usan el metal y las piedras para crear todo tipo de artilugios útiles y divertidos, como gafas, explosivos, miras para armas a distancia y animales mecánicos. Crear objetos diferentes por medio de la ingeniería requiere un buen juego de herramientas, que normalmente crea el propio ingeniero. Una excepción es el martillo de herrero, que se necesita para crear muchos objetos de ingeniería.

La ingeniería es útil para los personajes que se especialicen en JcJ en solitario. Mientras que el resto de profesiones de creación tan solo afectan a tu fortaleza en el combate mediante un incremento pasivo de tus estadísticas, los ingenieros son capaces de crear un montón de objetos útiles. Como por ejemplo: capas paracaídas, explosivos para aturdir a enemigos o abalorios que pueden invocar mascotas para que te ayuden en el combate.



Inscripción

Los escribas crean glifos, pergaminos, cartas y otros objetos de libros y papel. Los glifos son recetas específicas de cada clase que mejoran las facultades de los personajes. En los primeros niveles, los escribas necesitan un juego de caligrafía de virtuoso, hierbas y papiros. Para crear tintas, los escribas aprenden automáticamente la habilidad Moler, que permite transformar hierbas en pigmentos. Después son capaces de combinar pigmentos para fabricar tintas.



Joyería

La joyería es el arte de crear hermosas y poderosas joyas a partir de metales y gemas. Algunas recetas de lo más estilosas están pensadas solo para que el joyero cree objetos para sí mismo.

En los niveles altos de joyería, puedes crear gemas que se pueden encajar en equipo de alto nivel. Todo lo que tenga ranuras rojas, amarillas, azules o meta indica que tiene espacios vacíos para insertar gemas. Los joyeros usan las gemas de las vetas de metal o que se consiguen con la habilidad Prospectar y las convierten en objetos que proporcionan varias bonificaciones.



Peletería

La peletería usa pieles y pellejos para crear armaduras de cuero, refuerzos para armaduras y otros objetos. La gran mayoría de los primeros objetos de peletería requieren que compres materiales a comerciantes, aunque no tendrás que preocuparte de tener herramientas específicas para fabricar objetos.



Sastrería

La sastrería es la capacidad de tejer y coser tela para hacer armaduras, camisas, bolsas y otros objetos. La tela solo se puede conseguir del botín de enemigos humanoides, y los enemigos de mayor nivel suelen tener variedades más avanzadas de tela. Por este motivo, subir de nivel en la profesión de sastrería es más sencillo so al mismo tiempo subes de nivel a tu personaje.



PROFESIONES DE RECOLECCIÓN



Herboristería

La herboristería es la recogida de hierbas de plantas. Los enemigos a veces dejan caer hierbas, y algunos enemigos muertos se pueden "cosechar" para conseguir hierbas (normalmente los que están relacionados con la naturaleza).



Minería

La minería es la recogida de menas y minerales de los depósitos naturales de todo Azeroth. El metal normalmente se encuentra en zonas rocosas o montañosas. Puedes practicar la minería en algunos enemigos tras matarlos.

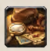


Desuello

Desollar consiste en quitar la piel y el pellejo de los cadáveres de los animales. Si pasas el ratón sobre el cadáver de un enemigo, podrás ver si se puede desollar. Puedes desollar a los enemigos que mates después de despojarlos. Además, puedes desollar a los objetivos que hayan matado otras personas si solo los han despojado y se han ido de la zona. Es mejor esperar unos segundos antes de hacer esto por si el otro jugador también es desollador y tiene pensado volver. ¡Será mejor que no robes el trabajo de nadie!

PROFESIONES SECUNDARIAS

Hay cuatro profesiones secundarias en el juego, y puedes aprender cuantas quieras. No hay razón para no practicarlas todas y avanzar con ellas cada vez que tengas un rato libre.



Arqueología

La arqueología permite a los jugadores recuperar fragmentos de artefactos en diferentes lugares del mundo. Para ello, activa el seguimiento de artefactos (que puede usarse conjuntamente con el seguimiento de otras profesiones de recolección). Busca zonas especiales en cada región y utiliza Reconocimiento para descubrir fragmentos que pueden reconstruirse para formar una pieza completa.



Cocina

Los cocineros usan muchos de los ingredientes que consigues como botín para crear comida para ti y tus compañeros. Algunas recetas crean comida que ofrecen beneficios temporales, como Bien alimentado, que aumenta las estadísticas de tu personaje.



Primeros auxilios

La profesión de primeros auxilios te permite crear vendas para regenerar salud y antídotos para neutralizar venenos. Esta habilidad es mucho más útil para las clases que no tienen facultades de sanación, aunque todas se pueden beneficiar de ella. Por ejemplo, los sanadores pueden usan las vendas en caso de no tener maná o estar silenciados. Las vendas se crean a partir de las telas que caen en el juego.



Pesca

Gracias a esta profesión, podrás pescar peces e incluso otros tipos de vida marina; chatarra, o tesoros. Encontrarás peces en lugares donde haya suficiente profundidad de agua (incluso en las ciudades principales). Muchos tipos de peces se reúnen en bancos de peces. La mayoría de los peces pueden cocinarse (mediante la habilidad de cocina), lo que les proporciona mayores propiedades y beneficios regenerativos. Por este mismo motivo, siempre es buena idea compaginar la pesca y la cocina al mismo nivel.



Todos los personajes pueden aprender dos profesiones principales y todas las profesiones secundarias que quieran. Estos modos de avance del personaje son opcionales. Puedes ignorarlos por completo. Pero no olvides que contar con estas habilidades tiene sus ventajas.

Muchas profesiones te permiten crear objetos para ti y para los demás. Crear tu propio equipo puede ser divertido. Además, dominar varios niveles de una profesión principal puede proporcionarte bonificaciones, por lo que hasta los personajes más centrados en el combate, pueden sacarles algún provecho.

Aprender una profesión

Para aprender una profesión debes seguir un proceso:

1. **Aprende el nivel de aprendiz de un instructor de profesión.**
2. **Aprende las recetas específicas del instructor.**
3. **Consigue las herramientas o ingredientes necesarios para las recetas.**
4. **Crea los objetos descritos en las recetas, lo que también aumentará el nivel de habilidad en la profesión escogida.**
5. **Vuelve al paso 2 y repite el proceso.**
6. **Cada 75 puntos, tendrás que buscar a un instructor para que tu personaje mejore el nivel de dicha profesión. No todos los instructores enseñan todas las recetas, así que es posible que tengas que buscar en varias facciones y vendedores del mundo a medida que alcances niveles más altos.**

Convertirse en aprendiz

Puedes recibir entrenamiento de aprendiz de cualquier instructor de profesión en las regiones iniciales del juego. Algunos de ellos se encuentran en los pueblos iniciales o cerca de ellos, aunque puedes encontrar instructores de todas las profesiones en las capitales (si no sabes dónde hay uno, pregunta a un guardia). Tendrás que aprender diferentes recetas para la mayoría de profesiones. Cuando entrenes para convertirte en aprendiz, aprenderás automáticamente las recetas, patrones y esquemas iniciales. Cada profesión tiene sus propios términos para los objetos, de modo que sabrás lo que tienes que buscar en la casa de subastas o cuando investigues en Internet.



Para aprender una nueva profesión, haz clic derecho en el instructor que enseña la habilidad que quieras aprender. Podrás saber qué habilidad enseña por el nombre que aparezca debajo del nombre del instructor. Por ejemplo, puede poner "Oficial cocinero" o algo del estilo. Entrena con esa persona y paga el precio solicitado. Al principio del juego, estos gastos son moderados, pero te los podrás permitir sin problema si te esfuerzas un poco.

El registro del chat General guardará todo lo que aprendas del instructor. Estas facultades se añadirán al menú Profesión. Al igual que otros hechizos y facultades, podrás añadir atajos a tus barras de acción. Deberías añadir la profesión y sus facultades asociadas, pero no las recetas, ya que se pueden seleccionar desde el menú Profesión cuando creas objetos. Si necesitas herramientas básicas como aprendiz, busca a un vendedor cerca del entrenador.

Cambiar de profesión



El juego te impone el límite de dos profesiones primarias, pero no te ata a las dos primeras que elegiste. Siempre puedes dejar una profesión y aprender otra. Lo malo es que perderás todo lo que conseguiste con tu antigua profesión, por lo que esta opción solo es útil si descubres que no te gusta el modo en que se desarrolla la profesión. Si eso ocurre, no te lamentes. Abandona la profesión que no te gusta y prueba algo nuevo. ¡Siempre será mejor que tener algo ahí que sabes que no vas a volver a usar!

Para dejar una profesión, abre el libro de hechizos (pulsa P) y haz clic en la pestaña Profesiones. Busca unos símbolos rojos pequeños parecidos a la señal de "Prohibido pasar". Esos son los botones para olvidar una profesión. ¡No hagas clic en ellos a menos que estés completamente seguro de lo que estás haciendo! Perderás todo cuando confirmes que eres consciente de lo que vas a hacer.

Aumentar tu nivel de habilidad

El nivel de aprendiz de una profesión abarca desde 1 a 75 puntos de tu profesión. Usar tu profesión aumenta tus puntos hasta llegar a cada límite (75 puntos). Tanto si recoges materiales como si los creas, el color de la actividad te servirá de guía para saber su dificultad.

Rojo	Tu personaje no es lo suficientemente apto en la profesión para intentar recoger un objeto o aprender una receta de creación
Naranja	Crear un objeto aumentará tus puntos de habilidad cada vez que completes esta actividad (excepto desuello)
Amarillo	Hay una probabilidad alta de aumentar tus puntos de habilidad
Verde	Esta actividad es demasiado fácil, por lo que es poco probable que consigas puntos al completarla
Gris	No hay posibilidades de ganar puntos de habilidad independientemente de que completes o no esta actividad

Las recetas verdes son fáciles, las amarillas moderadas y las naranjas, difíciles. Cuanto más difícil sea la receta, más probabilidades tendrás de mejorar tu nivel. Los siguientes colores se aplican tanto a las recetas de profesiones de recolección como a las de creación.

Como artesano, siempre tendrás recursos limitados; solo podrás llevar una cierta cantidad de metal, piel o hierbas. Para poder usar la siguiente receta, tendrás que aumentar tu nivel de profesión. Si necesitas mejorar tu nivel, es importante decidir qué quieres hacer. Busca cosas que requieran la menor cantidad posible de componentes, pero que lo más seguro es que te den al menos un punto (por ejemplo, las recetas naranjas o las que se acaban de poner en amarillo). De esta forma, aprovecharás al máximo tus recursos.

Una vez que llegues a 75, no podrás aumentar tus puntos hasta que entrenes de nuevo como Oficial. Cada nivel de destreza también tiene un requisito de nivel del personaje.

A medida que aumenten tus puntos, podrás entrenar con más recetas. Si vuelves a un instructor de profesión, te dirá cuándo puedes conseguir más recetas o cuándo puedes entrenar un nivel más alto de destreza. También hay muchas recetas ocultas por todo el mundo, y podrás obtenerlas como recompensa por ciertas misiones e incluso a veces como botín. ¡Echa un vistazo en la casa de subastas a ver si encuentras algo interesante!

Puede que notes que los puntos de habilidad para cada grado de destreza no se distribuyen por igual. Los aprendices van de 1 a 75 puntos, pero el nivel Oficial puede empezar desde que tienes 50 puntos: esto es así porque de este modo podrás entrenar un nuevo grado de una profesión un poco antes, lo que puede venir bastante bien, ya que no es recomendable llegar al límite y desperdiciar puntos de habilidad. Por ello, lo mejor es entrenar lo antes posible si dispones de suficiente dinero; no hay nada de malo en completar tu entrenamiento antes de tiempo.

Profesiones complementarias

A continuación, se detalla una lista de las profesiones y clases que se complementan entre sí:

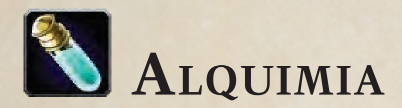
PROFESIÓN	PROFESIONES COMPLEMENTARIAS RECOMENDADAS
Alquimia	Herboristería, pesca
Herrería	Minería
Encantamiento	Sastrería
Sastrería	Minería
Herboristería	Alquimia o inscripción
Inscripción	Herboristería

PROFESIÓN	PROFESIONES COMPLEMENTARIAS RECOMENDADAS
Joyería	Minería
Peletería	Desuello
Minería	Herrería, ingeniería o joyería
Desuello	Peletería
Sastrería	Cualquiera de recolección o encantamiento

Pesca y alquimia

La pesca es una excelente profesión si quieres convertirte en alquimista, ya que algunos ingredientes de la alquimia se consiguen mediante la pesca. Lo mejor de todo es que la pesca es una habilidad secundaria, por lo que podrás tener la herboristería como segunda profesión primaria.





Alquimia

La alquimia es una de las profesiones de creación más fáciles de aprender. Si quieres ser autosuficiente, combina la alquimia con la herboristería para que puedas usar tus propios materiales. Los principales componentes de la alquimia son las hierbas y los viales; aunque necesitarás otros objetos para algunas creaciones específicas.

Los alquimistas también aprenden a transmutar ciertos objetos en otros. Esta facultad a veces exige cambiar objetos basados en elementos (como primigenios y eternos), pero también pueden ser ciertas gemas meta y menas. Necesitarás una piedra filosofal (un abalorio creado mediante la alquimia) para transmutar objetos. Ten en cuenta que a veces transmutar un objeto permite descubrir una nueva receta.

NOMBRE DEL NIVEL DE DESTREZA	NIVEL MÍNIMO DEL PERSONAJE	NIVEL MÍNIMO DE HABILIDAD	NIVEL MÁXIMO DE HABILIDAD
Aprendiz	5	0	75
Oficial	10	50	150
Experto	20	125	225
Artesano	35	200	300
Maestro	50	275	375
Gran maestro	65	350	450
Ilustre gran maestro	75	425	525
Maestro zen	80	500	600

PRACTICAR LA ALQUIMIA

Los alquimistas no necesitan estar en una ubicación especial o disponer de un objeto concreto en su inventario para hacer su trabajo: solo necesitan sus hierbas y viales (estos últimos se pueden comprar). Los buenos alquimistas llevan viales de sobra por si tienen intenciones de crear nuevas pociones fuera de las ciudades. Las creaciones más complejas (como los elixires y los frascos) es mejor hacerlas en las ciudades, donde siempre podrás obtener todo lo necesario.

Cuando llegues a las nuevas recetas de Mists of Pandaria, el instructor solo tendrá dos para enseñarte (poción de rejuvenecimiento de alquimista y poción de sanación maestra). Tendrás que descubrir las demás a medida que vayas creando objetos de alquimia.

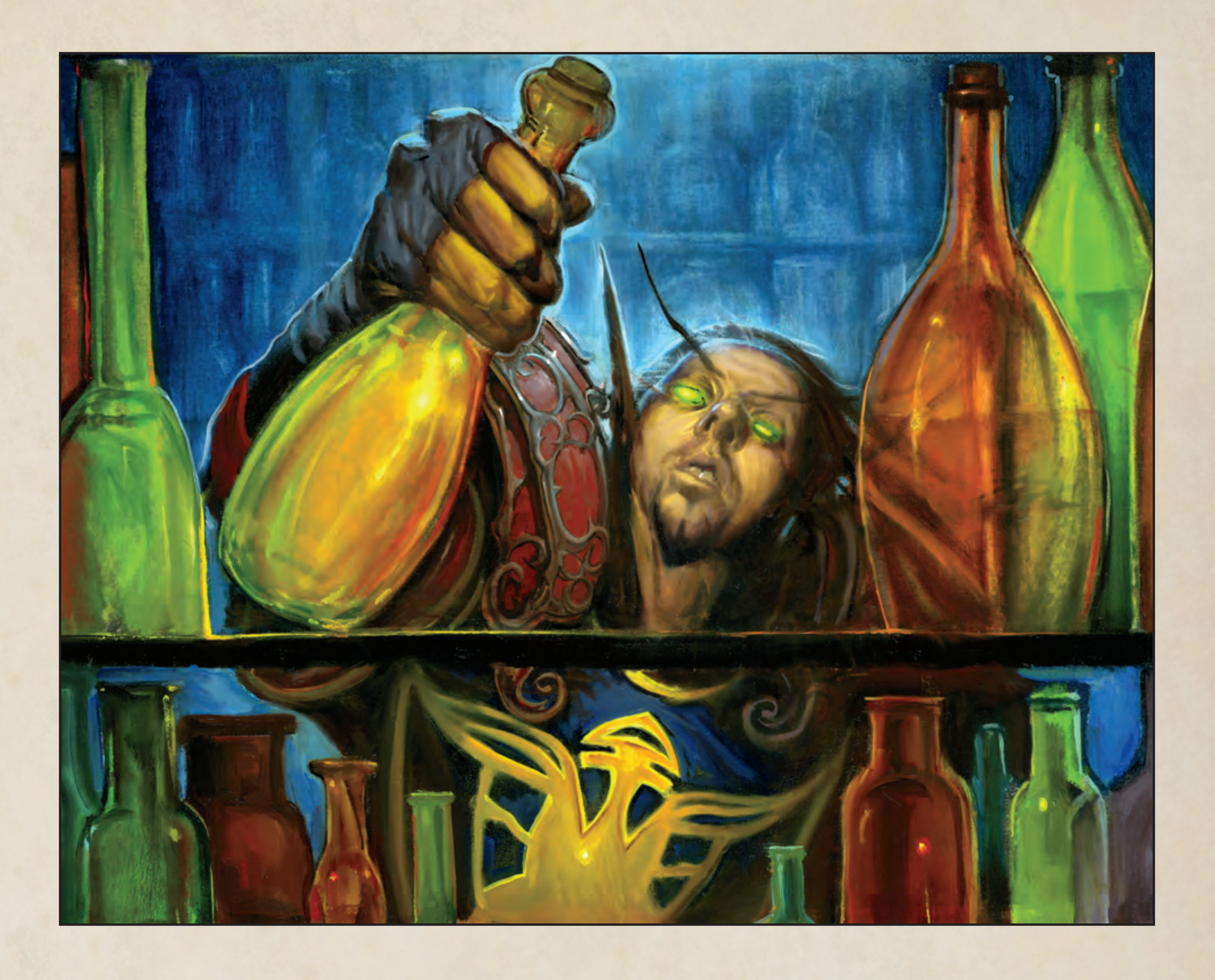
BONIFICACIONES DE ALQUIMIA

Al llegar al nivel 50, los alquimistas ganan una bonificación conocida como “La ciencia de la mezcla”. Gracias a esta, los efectos y la duración serán mayores cuando bebas un elixir o frasco que crees. Por ejemplo, si consumes un elixir o un frasco de una hora de duración, el beneficio durará dos horas.

Además, podrás crear abalorios especiales en diferentes niveles. Hay abalorios para todas las funciones, de modo que todos tendrán una amplia gama donde elegir.

Bonificación goblin

Los goblins tienen una facultad racial, Es cuestión de química, que aumenta su habilidad en alquimia en 15 puntos.



ESPECIALIDADES DE ALQUIMIA

Cuando llegues al nivel 68 y tengas una habilidad de alquimia de al menos 325 puntos, tendrás la oportunidad de completar una misión que te permitirá seleccionar una especialización de alquimia. Tus opciones serán maestría en pociones, maestría en elixires y maestría en transmutación.

La maestría en pociones y la maestría en elixires funcionan del mismo modo. Cuando creas una poción o un frasco/elixir (en función de tu especialidad), existe una posibilidad de crear pociones o elixires adicionales del mismo tipo con el mismo número de componentes. La maestría en transmutación hace lo mismo con los materiales creados con cualquier receta de tipo Transmutar. Cuando transmutas un objeto, existe la posibilidad de crear un objeto adicional sin coste adicional de componentes.

Si quieres cambiar de especialización, puedes hacerlo en cualquier momento. Solo tienes que hablar con el PNJ que te concedió esa facultad y después hablar con cualquier otro especialista. Recuerda que no hay ningún coste asociado a dejar una especialización.

GANAR DINERO COMO ALQUIMISTA

Las pociones de sanación y de maná son objetos de venta constante, ya que la gente las consume a buen ritmo. Más adelante, podrás ampliar el negocio con los elixires y sus beneficios a más largo plazo. Además, en las fases de máximo nivel, los frascos cobran importancia. Estos productos son muy caros, pero sus efectos son los más potentes y persisten más allá de la muerte (lo que los convierte en herramientas esenciales para las bandas que se centran en contenido nuevo o en mazmorras muy difíciles).



Herrería

La herrería es el arte de convertir barras, gemas, piedras y otros objetos en armaduras y en armas de combate cuerpo a cuerpo. En los niveles bajos, los herreros también convierten piedras recogidas por mineros en mejoras temporales para armas. Muchas armas y armaduras únicas solo se pueden crear para el uso propio de los herreros. Para ser un herrero autosuficiente, escoge la minería como segunda profesión.

NOMBRE DEL NIVEL DE DESTREZA	NIVEL MÍNIMO DEL PERSONAJE	NIVEL MÍNIMO DE HABILIDAD	NIVEL MÁXIMO DE HABILIDAD
Aprendiz	5	0	75
Oficial	10	50	150
Experto	20	125	225
Artesano	35	200	300
Maestro	50	275	375
Gran maestro	65	350	450
Ilustre gran maestro	75	425	525
Maestro zen	80	500	600

PRACTICAR LA HERRERÍA

Si haces clic en el icono de herrería, se abrirá un menú con todos los diseños que conoces. La mayoría de los objetos de herrería requieren un martillo de herrero en tu inventario. Además, tendrás que hacer el trabajo cerca de un yunque. Puedes encontrar yunques en cualquier ciudad, sobre todo cerca de los instructores de herrería. Algunos diseños necesitan objetos que solo se pueden obtener comprándoselos a vendedores, así que no te dirijas a los yunques sin más si no estás seguro de que tienes todo lo que necesitas para tu creación.



BONIFICACIONES DE HERRERÍA

En los niveles más altos, los herreros aprenden a añadir ranuras para gemas adicionales a sus brazales y guantes. Esto permitirá usar encantamientos no solo en el equipamiento, sino en las ranuras para gemas de los guantes y los brazales.

GANAR DINERO COMO HERRERO

La herrería es una profesión con la que no te harás precisamente rico. Por un lado, es difícil encontrar un mercado para tus objetos creados, ya que la mayoría de veces tienen el mismo valor que los botines verdes, que son baratos y abundan mucho. Solo el equipamiento de los niveles más altos garantiza sacar un buen provecho del tiempo y los materiales necesarios para fabricar objetos. Para reducir los gastos, elige la minería como profesión secundaria y recoge tus propios minerales. Incluso así tienes que ir con cuidado, ya que los miembros de una hermandad probablemente tendrán acceso a su propio herrero. Escoge esta profesión solo si sabes lo que te espera.



Encantamiento

Las fórmulas de encantamiento añaden varios beneficios a tus armas y armaduras, como estadísticas mejoradas para tu personaje o procs con efectos aleatorios para tus armas. También crean varitas de bajo nivel y aceites (que añaden beneficios a corto plazo a las armas).

Los encantadores aprenden una facultad secundaria llamada Desencantar, que usan para crear sus propios materiales. Suena bien, ¿eh? De esta manera, tú mismo creas los materiales necesarios para progresar en tu profesión. Sin embargo, no todo es tan bonito: no podrás recoger materiales de encantamiento sin destruir objetos mágicos. Los objetos verdes, azules y púrpuras tienen sus propios componentes de encantamiento dentro de ellos. Además, tendrás que destruir equipo de alto nivel para completar los encantamientos de los niveles más altos.

NOMBRE DEL NIVEL DE DESTREZA	NIVEL MÍNIMO DEL PERSONAJE	NIVEL MÍNIMO DE HABILIDAD	NIVEL MÁXIMO DE HABILIDAD
Aprendiz	5	0	75
Oficial	10	50	150
Experto	20	125	225
Artesano	35	200	300
Maestro	50	275	375
Gran maestro	65	350	450
Ilustre gran maestro	75	425	525
Maestro zen	80	500	600

PRACTICAR EL ENCANTAMIENTO



Si haces clic en el icono de encantamiento, se abrirá un menú con todas las recetas mágicas que conozcas. Si haces clic en el icono de desencantamiento, podrás extraer los elementos mágicos de los objetos seleccionados destruyéndolos para siempre. Para encantar un objeto, debes tener una vara encantadora adecuada en tu inventario.

Hasta el nivel de habilidad 60 aproximadamente, podrás obtener puntos destruyendo objetos mágicos. Sin embargo, esa posibilidad se acaba rápido, y a partir de entonces necesitarás usar Encantamiento para conseguir puntos de habilidad. Algunos suministradores de encantamiento venden componentes necesarios para las fórmulas de encantamiento de bajo nivel. Mientras dispongas de los materiales necesarios, podrás encantar el mismo objeto varias veces, aunque los objetos solo pueden conservar un mismo encantamiento a la vez (digamos que aplicas el encantamiento desde cero). También se crean vitelas con la profesión de inscripción, o se compran a vendedores, que pueden tener encantamientos para usar más tarde.

BONIFICACIONES DE ENCANTAMIENTO

Los encantadores pueden mejorar sus propios anillos con una serie de encantamientos. Puedes mejorar tu agilidad, intelecto, aguante o fuerza.

Bonificación de los elfos de sangre

Los elfos de sangre tienen una facultad racial llamada Afinidad Arcana que aumenta 10 puntos su habilidad en encantamiento.

GANAR DINERO COMO ENCANTADOR

Los encantamientos tienen mucha demanda, ya que muchos jugadores siempre están buscando la manera de conseguir el mejor equipo. Comprar objetos verdes baratos en la casa de subastas es una forma de acumular materiales, pero no es la mejor manera de conseguir todo lo que necesitas. De hecho, los encantadores recorren mazmorras con frecuencia para conseguir objetos azules y verdes de baja calidad, e incluso puedes encontrarlos en solitario explorando mazmorras de bajos niveles precisamente con este fin.

La otra opción es tener otra profesión que permita crear objetos que se puedan destruir. La mejor para este fin es la sastrería, ya que no tiene su propia profesión de recolección (cualquiera puede recoger telas). Puedes crear armaduras de tela de nivel verde y desencantarlas para fabricar tus propios ingredientes de encantamiento.
Es caro, lleva su tiempo y necesitarás aumentar el nivel de dos profesiones a la vez, e incluso a veces no podrás crear los objetos que necesitas de forma fácil (o barata), pero es una opción para ser un encantador autosuficiente.

Los encantadores tienen la posibilidad de distribuir sus encantamientos en la casa de subastas a través del uso de vitelas. De esta manera, no necesitarás esperar a que otros jugadores quieran comprar tus encantamientos, lo que significa que tendrás más tiempo para dedicárselo a otras actividades.

ENCANTAR MATERIALES OBTENIDOS A TRAVÉS DEL DESENCANTAMIENTO

Hay cuatro tipos de materiales de encantamiento: polvo, esencias, fragmentos y cristales. El tipo de material obtenido gracias al desencantamiento de objetos se basa en el nivel del objeto que desencantes.

Las esencias se suelen obtener más de las armas que de armaduras de calidad inusual, y el polvo se suele conseguir más de las armaduras que de las armas de calidad inusual. Las esencias pueden ser inferiores o superiores. Es posible combinar tres esencias inferiores para que se conviertan en una esencia superior, y una esencia superior se puede transformar en tres esencias inferiores.

Los fragmentos se obtienen de objetos de calidad superior y, en ocasiones, también de objetos de calidad inusual. Puedes conseguir fragmentos pequeños o grandes cuando desencantas un objeto. En algunos casos, tres fragmentos pequeños se pueden combinar para crear un fragmento grande, y un fragmento grande se puede transformar en tres fragmentos pequeños.

Los cristales se obtienen de objetos de calidad épica y, en ocasiones, también de objetos de calidad superior. En los niveles más altos, puedes aprender a convertir cristales en otros tipos de material de encantamiento.





Ingeniería

Los ingenieros crean diferentes objetos, como gafas, explosivos, miras para armas a distancia, bombas y animales mecánicos. Crear objetos diferentes por medio de la ingeniería requiere un buen juego de herramientas, que normalmente crea el propio ingeniero. Muchos (pero no todos) de los objetos creados por los ingenieros requieren ingeniería para poder usarse. Una de las cosas divertidas de ser ingeniero es que nunca sabes cuándo fallará alguna de tus creaciones, por lo que los resultados son imprevisibles.

La minería es una forma perfecta de conseguir que un ingeniero sea autosuficiente. La mayoría de cosas que necesita un ingeniero se pueden encontrar buscando en vetas de metal.

NOMBRE DEL NIVEL DE DESTREZA	NIVEL MÍNIMO DEL PERSONAJE	NIVEL MÍNIMO DE HABILIDAD	NIVEL MÁXIMO DE HABILIDAD
Aprendiz	5	0	75
Oficial	10	50	150
Experto	20	125	225
Artesano	35	200	300
Maestro	50	275	375
Gran maestro	65	350	450
Ilustre gran maestro	75	425	525
Maestro zen	80	500	600

PRACTICAR LA INGENIERÍA

Si haces clic el icono de ingeniería, se abrirá un menú con todos los esquemas que conoces. Los ingenieros necesitan unas cuantas herramientas para crear todo tipo de objetos, así que quizás sea buena idea llevarlas siempre contigo en caso de que prefieras practicar la ingeniería en cualquier lugar (o hacerte con una navaja gnómica). De lo contrario, es mejor trabajar cerca de los bancos de una ciudad.

BONIFICACIONES DE INGENIERÍA

Los ingenieros pueden crear monturas especializadas. No es que sean más rápidas que otras monturas, pero... ¿qué más da si puedes volar en un helicóptero de vapor? Los ingenieros también consiguen unos cuantos abalorios específicos de ingeniería, aunque lo verdaderamente importante es que pueden hacer encantamientos especializados para guantes, cinturones, capas y botas. Estos encantamientos van desde pirocohetes manuales hasta convertir tu capa en un paracaídas.

ESPECIALIDADES DE INGENIERÍA

Cuando llegues a los 200 puntos en la habilidad de ingeniería, podrás escoger especializarte entre ingeniería gnómica e ingeniería goblin. En la mayoría de los casos, cualquier ingeniero que tenga suficiente nivel puede usar los objetos creados por cualquiera de las dos especializaciones. La diferencia principal es que los ingenieros goblin son capaces de teletransportarse a Vista Eterna (en Cuna del Invierno) y al Área 52 (en Tormenta Abisal), mientras que los gnomos pueden viajar instantáneamente a Gadgetzan (en Tanaris) o a la Estación de Toshley (en las Montañas Filospada).

Puedes cambiar tu especialización cuando quieras. Tendrás que pagar un coste al dejar la especialización, así que procura no tener que hacerlo demasiado.

GANAR DINERO COMO INGENIERO

La ingeniería no es la mejor profesión si lo que quieres es ganar dinero. Dado que muchos objetos creados con ingeniería requieren ser ingeniero para usarlos, tu mercado es reducido. No obstante, la venta de algunos productos de los ingenieros es bastante viable. Vender varios explosivos y miras es una manera decente de reunir dinero para cubrir los gastos de comprar nuevos esquemas y materiales. Hay algunos objetos realmente caros (como la meca-jarly) que ofrecen unos buenos ingresos, aunque recuerda que no puedes depender constantemente de la venta de estos objetos.

Bonificaciones de gnomos

Los gnomos tienen una facultad racial llamada Especialización de ingeniería que aumenta 15 puntos su habilidad en ingeniería.



Inscripción

Además de bastones y objetos de mano izquierda, los escribas crean glifos, pergaminos, cartas y otros objetos de libros y papel con el papel que compran a los vendedores, además de tintas. Para crear tintas, los escribas aprenden automáticamente la facultad Moler, que convierte las hierbas en pigmentos, y otras facultades de inscripción que transforman los pigmentos en tinta. Aunque la inscripción crea muchos objetos, es famosa sobre todo por crear glifos. Los glifos son recetas específicas de cada clase que mejoran las facultades de los personajes. Hay dos tipos de glifos: menores y sublimes.

La inscripción es una profesión cara a menos que también practiques la herboristería. Los escribas necesitan un juego de caligrafía de virtuoso en su inventario para crear muchos de sus objetos. El juego no es caro y nunca se gasta. Lleva uno siempre en el inventario para que tu personaje pueda inscribir en cualquier parte del mundo.

NOMBRE DEL NIVEL DE DESTREZA	NIVEL MÍNIMO DEL PERSONAJE	NIVEL MÍNIMO DE HABILIDAD	NIVEL MÁXIMO DE HABILIDAD
Aprendiz	5	0	75
Oficial	10	50	150
Experto	20	125	225
Artesano	35	200	300
Maestro	50	275	375
Gran maestro	65	350	450
Ilustre gran maestro	75	425	525
Maestro zen	80	500	600

PRACTICAR LA INSCRIPCIÓN

Si haces clic en el icono de inscripción, se abrirá un menú con todos los patrones de inscripción que conoces. Moles convierte cinco hierbas idénticas en uno de los dos tipos de pigmentos (la mayoría de las hierbas dan como resultado un pigmento común y otro inusual). Necesitarás tener cinco hierbas del mismo tipo para molerlas y convertirlas en pigmentos. Las hierbas se consumirán, pero obtendrás los pigmentos necesarios para crear tintas. Crear tintas es una buena manera de mejorar la habilidad de inscripción cuando aprendes un nuevo tipo de tinta.

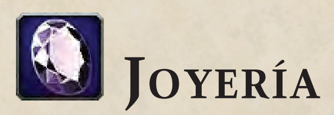


BONIFICACIONES DE INSCRIPCIÓN

Una de las bonificaciones de inscripción es la capacidad de crear inscripciones para piezas de armadura para los hombros superiores a cualquier otra del juego. Existen inscripciones de hombreras para todas las funciones, lo que quiere decir que cualquier clase y especialidad puede beneficiarse de ellas. También hay bastones épicos que se ligan a tu cuenta de Battle.net a los que se puede aplicar mejoras con el tiempo.

GANAR DINERO COMO ESCRIBA

Cuando llega el momento de intercambiar glifos, los jugadores necesitan una buena cantidad de Escrito de la mente clara, que se puede crear con inscripción. Ahora la inscripción es la única fuente de mejoras para ranuras de hombro. Además, los escribas pueden crear objetos épicos de mano izquierda. Por último, los juegos de naipes de la Luna Negra suelen captar bastante interés. Lo malo de estas cartas es que se crean de forma aleatoria: nunca sabrás qué cartas se crearán. Sin embargo, si tienes suerte y creas las adecuadas, podrás hacer una pequeña fortuna vendiéndoselas a otros jugadores.



Joyería

Al principio, los joyeros crean los alambres y engarces necesarios para crear anillos y collares de bajo nivel, y luego empiezan a crear anillos, collares y otros objetos aleatorios. Para crear objetos de joyería necesitas herramientas de joyero, que podrás comprárselas a un vendedor por un módico precio. En los niveles de habilidad más altos, los joyeros aprenden a tallar gemas que ofrecen beneficios a las estadísticas si se colocan en equipo con ranuras. Incluso en los niveles más altos, los joyeros siguen creando anillos y collares que cualquiera puede usar.

La joyería puede ser una profesión cara para subirla de nivel, por lo que es bastante recomendable considerar la minería como profesión secundaria para que así puedas encontrar menas por ti mismo. Los joyeros aprenden una segunda facultad llamada Prospectar que permite romper menas vírgenes y extraer diferentes minerales y gemas que solo podrías encontrar con la minería.

NOMBRE DEL NIVEL DE DESTREZA	NIVEL MÍNIMO DEL PERSONAJE	NIVEL MÍNIMO DE HABILIDAD	NIVEL MÁXIMO DE HABILIDAD
Aprendiz	5	0	75
Oficial	10	50	150
Experto	20	125	225
Artesano	35	200	300
Maestro	50	275	375
Gran maestro	65	350	450
Ilustre gran maestro	75	425	525
Maestro zen	80	500	600

Bonificación de draenei

Los draenei tienen una facultad racial llamada Tallar gemas que aumenta 10 puntos su habilidad en joyería.

PRACTICAR LAS JOYERÍA

Si haces clic en Prospectar, podrás buscar cinco menas del mismo tipo para encontrar gemas. Algunos tipos de menas de calidad inusual, como la plata, no se pueden prospectar. La mena se destruirá en el proceso, pero ganarás tus relucientes ingredientes.

Para crear joyas de alto nivel necesitarás un juego de gemas base con las que trabajar. Estas se convierten en gemas talladas que ofrecen beneficios cuando se encajan en equipo. Ten en cuenta que no ganarás puntos en joyería al encajar gemas en equipo; solo los conseguirás creando las gemas.

BONIFICACIONES DE JOYERÍA

En diferentes niveles de habilidad, los joyeros crean abalorios que se ligan al cogerlos y que funcionan para todas las funciones, lo que los hace útiles para cualquier clase y especialización. Los joyeros también tienen acceso a gemas de especialidad que son superiores a las gemas de calidad épica que están disponibles para otros jugadores. Hay un límite en el número de este tipo de gemas de especialidad que puedes encajar en el equipo de los joyeros.

GANAR DINERO COMO JOYERO

Después de llegar a los niveles más altos en esta profesión, la joyería pasa de ser una inversión constante a convertirse en una verdadera máquina de hacer dinero. Hay una demanda constante de gemas de alta calidad, ya que muchos jugadores están ansiosos por conseguir un equipamiento mejor.

Dos casos especiales: gemas prismáticas y meta

Las gemas prismáticas se consideran únicas (lo que significa que solo puedes tener una encajada en todo tu equipo a la vez), aumentan todas las estadísticas y no tiene un color definido. Estas gemas cuentan como cada color en cuanto a las bonificaciones por ranura.

Las gemas meta son gemas especiales que proporcionan bonificaciones que van más allá de simples mejoras en las estadísticas Estas gemas solo encajan en las ranuras meta, y ninguna otra gema puede encajarse en una ranura meta. Solo hay ranuras meta en sombreros y yelmos. Antes de elegir una gema meta, lee atentamente qué otras gemas se necesitan para que su efecto esté activo. Las gemas meta vírgenes las crean los alquimistas y luego las tallan los joyeros.

QUÉ SIGNIFICA CADA NOMBRE DE TALLADO

La siguiente tabla indica los nombres del tallado de cada gema de un color específico. A veces al crear una gema de calidad inusual, conseguirás un tallado perfecto con estadísticas algo mejores.

COLOR	NOMBRE DEL TALLADO	ESTADÍSTICA(S) PROPORCIONADA(S)
Azul	Rígido	Golpe
	Sólido	Aguante
	Chispeante	Espíritu
	Tormentoso	Poder JcJ
Rojo	Llamativo	Fuerza
	Brillante	Intelecto
	Delicado	Agilidad
	Ostentoso	Parada
	Preciso	Pericia
Amarillo	Fracturado	Maestría
	Místico	Temple JcJ
	Rápido	Celeridad
	Liso	Golpe crítico
	Sutil	Esquivar
Verde	Equilibrado	Golpe y temple JcJ
	Refulgente	Poder JcJ y maestría
	Energizado	Celeridad y espíritu
	Fuerte	Celeridad y aguante
	Dentado	Golpe crítico y aguante
	De relámpagos	Golpe y celeridad
	Brumoso	Golpe crítico y espíritu
	Liviano	Golpe y esquivar
	Penetrante	Golpe crítico y golpe
	Enjundioso	Maestría y aguante
	Radiante	Golpe crítico y poder JcJ
	Regio	Esquivar y aguante
	De sensei	Golpe y maestría
	Destrozado	Celeridad y poder JcJ
	Resistente	Temple JcJ y aguante
	Turbio	Temple JcJ y espíritu
	Intenso	Poder JcJ y temple JcJ
	Zen	Espíritu y maestría

COLOR	NOMBRE DEL TALLADO	ESTADÍSTICA(S) PROPORCIONADA(S)
Naranja	Adepto	Agilidad y maestría
	Sagaz	Intelecto y maestría
	Del campeón	Fuerza y esquivar
	Artesano	Pericia y golpe crítico
	Mortal	Agilidad y golpe crítico
	Diestro	Agilidad y celeridad
	Fiero	Fuerza y celeridad
	Refinado	Parar y maestría
	Grabado	Fuerza y golpe crítico
	Cortante	Pericia y maestría
	Luciente	Agilidad y temple JcJ
	Pulido	Agilidad y esquivar
	Pujante	Intelecto y golpe crítico
	Temerario	Intelecto y celeridad
	Resuelto	Pericia y esquivar
	Rutilante	Fuerza y temple JcJ
	Habilidoso	Fuerza y maestría
	Espléndido	Parar y temple JcJ
	De adepto	Parar y esquivar
	Tenue	Destreza y temple JcJ
	Maligno	Destreza y celeridad
	Empecinado	Intelecto y temple JcJ
Púrpura	De precisión	Destreza y golpe
	Del defensor	Parar y aguante
	Con grabados	Fuerza y golpe
	Destellante	Agilidad y golpe
	De guardián	Pericia y aguante
	Misterioso	Intelecto y poder JcJ
	Purificado	Intelecto y espíritu
	Reprensivo	Parar y golpe
	Cambiante	Agilidad y aguante
	Soberano	Fuerza y aguante
	Intemporal	Intelecto y aguante
	Velado	Intelecto y golpe



Peletería

La peletería usa las pieles y los pellejos recogidos de los animales muertos para crear diferentes tipos de armaduras y refuerzos que aumentan las armaduras de diferentes maneras. No hacen falta herramientas especiales para la peletería, excepto un salero para curar ciertos pellejos de bajo nivel. Algunos patrones de peletería requieren objetos que puedes comprar a los vendedores.

NOMBRE DEL NIVEL DE DESTREZA	NIVEL MÍNIMO DEL PERSONAJE	NIVEL MÍNIMO DE HABILIDAD	NIVEL MÁXIMO DE HABILIDAD
Aprendiz	5	0	75
Oficial	10	50	150
Experto	20	125	225
Artesano	35	200	300
Maestro	50	275	375
Gran maestro	65	350	450
Ilustre gran maestro	75	425	525
Maestro zen	80	500	600

PRACTICAR LA PELETERÍA

Es mejor practicar la peletería cerca de un banco, ya que necesitarás una buena cantidad de cuero y de los productos que quieras crear.



BONIFICACIONES DE PELETERÍA

Los peleteros pueden aplicar un forro de pelaje a sus objetos de la ranura de los brazales. Hay muchos tipos de forros de pelaje, y hay al menos uno para cada función. Esto significa que contarás con una gran variedad para elegir independientemente de tu clase o especialización. Además, los peleteros pueden crear refuerzos para sus armaduras para piernas a un precio considerablemente inferior y a un nivel más bajo de los que hay disponibles para los que no son peleteros.

GANAR DINERO COMO PELETERO

Los peleteros no suelen ganar demasiado dinero con lo que venden, pero tampoco tienen que invertir mucho en su profesión. Cualquier personaje que sepa peletería y desuello no debería tener muchas preocupaciones, sobre todo dada la naturaleza del desuello. Es fácil encontrar criaturas que se pueden desollar, de modo que los componentes necesarios resultarán baratos y abundantes. El problema es que la peletería da poco dinero hasta que aumentes tu habilidad lo suficiente para crear refuerzos para armaduras de buena calidad en las zonas de expansión. Estos son de los pocos productos de peletería que suelen recibir bastante atención. De algún modo, tienen su hueco en el mercado.



Sastrería

Los sastres crean armaduras, camisas, bolsas y otros objetos mediante diferentes tipos de tela. La tela puede obtenerse como botín de los cadáveres de enemigos humanoides y no-muertos, y ciertos patrones también necesitan las sedas que dejan las arañas. Los sastres también aprenden a mejorar varios tipos de telas. Estos objetos de tela mejorada se usan para crear equipamiento más poderoso, como tipos especiales de hilos de hechizos que actúan como encantamientos para las armaduras de pierna.

NOMBRE DEL NIVEL DE DESTREZA	NIVEL MÍNIMO DEL PERSONAJE	NIVEL MÍNIMO DE HABILIDAD	NIVEL MÁXIMO DE HABILIDAD
Aprendiz	5	0	75
Oficial	10	50	150
Experto	20	125	225
Artesano	35	200	300
Maestro	50	275	375
Gran maestro	65	350	450
Ilustre gran maestro	70	425	525
Maestro zen	80	500	600

PRACTICAR LA SASTRERÍA

Si haces clic en el icono de sastrería, se mostrará la lista de los patrones conocidos. Puedes practicar la sastrería en muchos sitios, pero al igual que la peletería, es mejor hacerlo cerca de un banco o un vendedor debido a que podrías necesitar componentes adicionales en el proceso de creación.



BONIFICACIONES DE SASTRERÍA

Los sastres tienen la facultad de mejorar sus propias capas con patrones bordados especializados, que permiten mejorar tanto las especializaciones de DPS como de sanación. En Rasganorte, los sastres acaban aprendiendo la facultad Rebuscar tela del norte, que les permite obtener tejidos de Escarcha adicionales de los enemigos derrotados. Si te gustan las alfombras voladoras, ser sastre te dará lo que quieres. Hay tres tipos de patrones para crear alfombras voladoras que solo los sastres pueden usar para volar.

GANAR DINERO COMO SASTRE

Las bolsas son el producto más conocido de esta profesión. Los sastres tienen un mercado inagotable de bolsas, sobre todo cuando empiezan a tener bolsas más avanzadas. Además, los sastres pueden crear diferentes camisas y otras prendas de vestir especializadas para divertirse y jugar al rol. Los hilos de encantamiento de alto nivel también se demandan mucho, ya que con ellos los jugadores pueden conseguir mejores armaduras para pierna.



Herboristería

La herboristería es la técnica de recoger hierbas de puntos de herboristería y de algunos enemigos afines a la naturaleza (normalmente, enemigos elementales que parecen plantas andantes). Los alquimistas y los escribas son quienes usan principalmente estas hierbas. Cuando aprendes herboristería, ganas la habilidad Buscar hierbas. Cuando esta habilidad esté activa, aparecerán puntos de herboristería en tu minimapa. Ve hasta esos estos iconos de camino a tus aventuras y misiones para mejorar tu habilidad rápidamente. Cuando encuentres un punto, la hierba brillará y el cursor del ratón adoptará forma de flor. Para recoger una hierba, haz clic derecho en ella.
Lo mismo ocurre cuando encuentres enemigos de los que puedes conseguir hierbas. Si pasas el ratón sobre un cadáver, el cursor del ratón cambiará a una flor si puedes coger alguna hierba.

NOMBRE DEL NIVEL DE DESTREZA	NIVEL MÍNIMO DEL PERSONAJE	NIVEL MÍNIMO DE HABILIDAD	NIVEL MÁXIMO DE HABILIDAD
Aprendiz	1	0	75
Oficial	1	50	150
Experto	10	125	225
Artesano	25	200	300
Maestro	40	275	375
Gran maestro	55	350	450
Ilustre gran maestro	70	425	525
Maestro zen	80	500	600

BONIFICACIONES DE HERBORISTERÍA

Los herboristas obtienen una facultad conocida como Sangre de vida, que regenera la salud del herborista en el tiempo y aumenta la celeridad. La facultad Sangre de vida tiene un tiempo de reutilización de 2 minutos, y sus efectos varían según tu habilidad de herboristería.

GANAR DINERO CON LA HERBORISTERÍA

La herboristería es una buena profesión para ganar dinero, ya que la gente compra hierbas a buen precio incluso en los primeros niveles. Siempre hay un mercado para la mayoría de las hierbas, e incluso un jugador nuevo probablemente ganará bastante dinero si empieza a buscar hierbas para venderlas mediante la casa de subastas.



Bonificación de tauren

Los tauren tienen una facultad racial llamada Cultivo que aumenta 15 puntos su habilidad en herboristería y que les permite recoger hierbas más rápido que otras razas.



Minería

Los mineros extraen menas, gemas y piedras (en las zonas de bajo nivel) de filones de metal vírgenes, depósitos y algunos enemigos (normalmente, monstruos elementales de roca). Estos materiales se usan principalmente para la joyería, la herrería y la ingeniería. Los mineros aprenden una segunda facultad llamada Fundición, que les permite convertir menas en barras de metal. La minería también permite aprender la facultad Buscar minerales. Si esta facultad está activa, aparecerán puntos de mina en tu minimapa. Cuando encuentres un punto de mina, brillará y el cursor del ratón tendrá forma de pico. Para picar, haz clic derecho en el punto de mina. Lo mismo sucede cuando encuentras enemigos de los que puedes conseguir minerales o metales. Si pasas el ratón sobre un cadáver, el cursor del ratón se transformará en un pico si puedes recoger algún mineral o metal.

Otra forma de aumentar tu habilidad de minería es fundiendo menas. Para fundir, necesitarás tener acceso a una forja y disponer de menas. Haz clic en el icono de fundir para ver qué puedes fundir. El grado de mejora de la fundición varía mucho según las nuevas menas que puedas fundir. Cuando trabajes con un nuevo metal, funde todo el que puedas lo antes posible. Las mejoras de habilidades de la fundición se acaban mucho antes que las que consigues picando.

NOMBRE DEL NIVEL DE DESTREZA	NIVEL MÍNIMO DEL PERSONAJE	NIVEL MÍNIMO DE HABILIDAD	NIVEL MÁXIMO DE HABILIDAD
Aprendiz	1	0	75
Oficial	1	50	150
Experto	10	125	225
Artesano	25	200	300
Maestro	40	275	375
Gran maestro	55	350	450
Ilustre gran maestro	70	425	525
Maestro zen	80	500	600

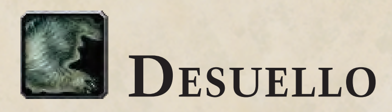
BONIFICACIONES DE MINERÍA

Los mineros ganan aguante gracias a la facultad Consistencia. El aguante extra que proporciona esta facultad aumenta en función de tu nivel de habilidad en minería.

GANAR DINERO COMO MINERO

La minería puede ser realmente rentable. Sabiendo que hay tres profesiones que requieren menas, tienes un gran mercado de posibles compradores. Trata de vender metal tanto en forma de barras como de menas, ya que algunas personas quieren barras refinadas y otras (sobre todo los joyeros) prefieren menas vírgenes.





Desuello

NIVEL DE ENEMIGO	DESUELLO NECESARIO
85	500
86	515
87	530
88	545
89	560
90	575

Los desolladores pueden recoger el cuero y los pellejos de las bestias muertas. Después de matar una bestia y despojarla (suponiendo que es un animal que se puede desollar), el cursor del ratón cambiará a un pellejo de animal cuando lo pases por encima de ella. Para desollar, haz clic derecho en una bestia que se pueda desollar. También puedes desollar los cadáveres que hayan despojado otros jugadores, aunque es preferible pedir permiso primero antes de que el otro jugador abandone la zona. Los peleteros son quienes principalmente usan los cueros y los pellejos. Desollar es más fácil de subir de nivel que la herboristería o la minería debido a que hay muchas bestias en el juego. Cuando aprendes la habilidad desuello por primera vez, podrás desollar bestias de hasta nivel 10. Para desollar bestias de nivel 11-20, tu habilidad de desuello debe ser [10 x (Nivel de la bestia - 10)], lo que significa que tu habilidad de desuello debe ser 20 si quieres desollar una bestia de nivel 12, mientras que una bestia de nivel 20 requerirá tener 100 puntos en la habilidad de desuello. Para desollar criaturas de nivel 21-79, tu nivel de desuello debe ser cinco veces el nivel de la bestia para poder desollarla con éxito. Por ejemplo, tu habilidad de desuello debe ser de al menos 300 para desollar bestias de nivel 60, y 350 para bestias de nivel 70. Cuando llegues a enemigos de nivel 85, utiliza la tabla anterior para determinar el nivel de habilidad que necesitas para desollar bestias.

NOMBRE DEL NIVEL DE DESTREZA	NIVEL MÍNIMO DEL PERSONAJE	NIVEL MÍNIMO DE HABILIDAD	NIVEL MÁXIMO DE HABILIDAD
Aprendiz	1	0	75
Oficial	1	50	150
Experto	10	125	225
Artesano	25	200	300
Maestro	40	275	375
Gran maestro	55	350	450
Ilustre gran maestro	70	425	525
Maestro zen	80	500	600

BONIFICACIONES DE DESUELLO

Los desolladores aumentan la posibilidad de realizar un golpe crítico mediante la facultad Maestro en anatomía. La posibilidad de golpe crítico adicional que ofrece esta facultad aumenta en función de tu nivel de desuello.

GANAR DINERO COMO DESOLLADOR

Siempre hay demanda de pellejos en la casa de subastas, aunque los beneficios obtenidos no son tan altos como los que se pueden conseguir mediante la herboristería y la minería. No obstante, las pieles son mucho más fáciles de conseguir que las menas y las hierbas, ya que sus puntos de mina o de herboristería aparecen aislados mientras que puedes encontrar grupos de bestias para desollarlas, lo que deriva en tener mucha cantidad de pieles y que se vendan a precios bajos.

Bonificación de huargen

Los huargen tienen una facultad racial, Despellejador, que aumenta 15 puntos su habilidad en desuello y les permite desollar más rápidamente que otras razas.



Arqueología

La arqueología consiste en explorar y descubrir el pasado. El proceso arqueológico se compone de dos pasos. Primero visitas la zona de excavación y usas Reconocimiento para localizar y desenterrar fragmentos de artefactos provenientes de diferentes culturas. Tras recoger suficientes piezas, las recompones en una pieza única restaurada. A diferencia de otras profesiones de recolección, las excavaciones son específicas para el jugador. No hay competencia entre los jugadores por hacerse con fragmentos de artefactos. Los jugadores que estén buscando en la misma zona de excavación encontrarán sus propios fragmentos.

NOMBRE DEL NIVEL DE DESTREZA	NIVEL MÍNIMO DEL PERSONAJE	NIVEL MÍNIMO DE HABILIDAD	NIVEL MÁXIMO DE HABILIDAD
Aprendiz	20	0	75
Oficial	20	50	150
Experto	20	125	225
Artesano	35	200	300
Maestro	50	275	375
Gran maestro	65	350	450
Ilustre gran maestro	75	425	525
Maestro zen	80	500	600

PRACTICAR LA ARQUEOLOGÍA

Abre el minimapa y busca el pequeño icono de la pala por el mundo. Debería haber hasta cuatro zonas adecuadas para el nivel de tu personaje por continente (Reinos del Este, Kalimdor, Draenor, Rasganorte y Pandaria) con excavaciones activas para ti. Al hacer zoom en una zona con una excavación activa, la parte marcada en rojo es la zona exacta que debes visitar. Existe una opción en la parte inferior del mapa para activar o desactivar el sombreado rojo en las excavaciones.

Al llegar a la zona, utiliza la facultad Estudiar para obtener indicaciones de la ubicación exacta de los fragmentos. El instrumento de estudio que aparece indica tanto la dirección como la distancia a los fragmentos. Una luz roja indica que los fragmentos están lejos, una luz amarilla indica que te estás acercando y la luz verde significa que estás muy cerca de los fragmentos. Cuando estés lo bastante cerca de los fragmentos, las herramientas de estudio desaparecen y aparece algún tipo de contenedor. Haz clic derecho en el objeto para recoger los fragmentos. No tienes que llevar estos objetos en la mochila, sino que se almacenan como moneda.

Bonificación de enano

Los enanos tienen una facultad racial, Expedicionario, que les permite encontrar fragmentos adicionales al excavar en arqueología, además de Estudiar más rápidamente que otros arqueólogos.

Haz clic en cualquier blasón de arqueología para consultar tu progreso. Cuando hayas recogido suficientes fragmentos, haz clic en el botón Solucionar para crear el objeto de la lista. El objeto pasará a tu mochila, mejoras tu habilidad y comienzas con el siguiente objeto. Todos los fragmentos restantes se aplican al siguiente objeto, por lo que no tendrás que preocuparte de que se malgasten piezas.

La mayoría de los objetos descubiertos con arqueología no sirven para el combate. Hay alguna que otra pieza que sí servirá para la batalla, pero, por norma general, serán objetos más periféricos, como mascotas y monturas.

TIPO/FRAGMENTOS	PIEDRAS ANGULARES	NIVEL MÍNIMO PARA OBTENER EXCAVACIONES
Enano	Piedra rúnica enana	1
Fósil	N/A	1
Elfo de la noche	Pergamino de Altonato	1
Trol	Tablilla trol	1
Draenei	Escrito draenei	300
Nerubiano	Obelisco nerubiano	375
Orco	Texto con sangre de orco	300
Vrykul	Palo rúnico vrykul	375
Tol'vir	Jeroglífico Tol'vir	450
Mogu	Trozo de estatua mogu	500
Pandaren	Fragmento de cerámica pandaren	500



Cocina

Cocinar permite convertir varios objetos (como carne cruda, pescado crudo, harina o partes de araña, por citar algunos ejemplos) en comida que restaura salud o que, incluso, otorga beneficios de corta duración a varias estadísticas. Cocinar requiere una fuente de calor de algún tipo, como una estufa o una lumbre. Afortunadamente, cuando empieces a practicar la cocina, también ganarás la facultad Hoguera básica para crear fuego en cualquier parte. No necesitas ninguna herramienta para crear una hoguera básica.

En los niveles más avanzados, los beneficios de cocinar van más allá de mejorar el aguante y empiezan a crear bonificaciones para diferentes estadísticas.
Estas bonificaciones son de mucha ayuda, sobre todo considerando el bajo coste que conlleva cocinar. La comida no es difícil de obtener, y solo se necesitan unos segundos para encender un fuego.

Cualquier personaje puede beneficiarse de la cocina. Lo mejor es comenzar a cocinar cuanto antes y usar los materiales que obtengas al despojar enemigos. Si además también te dedicas a la pesca, hay muchas recetas disponibles que te permitirán cocinar lo que pesques.

NOMBRE DEL NIVEL DE DESTREZA	NIVEL MÍNIMO DE HABILIDAD	NIVEL MÁXIMO DE HABILIDAD
Aprendiz	0	75
Oficial	50	150
Experto	125	225
Artesano	200	300
Maestro	275	375
Gran maestro	350	450
Ilustre gran maestro	425	525
Maestro zen	500	600

PRACTICAR LA COCINA

Pon las facultades Cocina y Hoguera básica en una barra de acción. Si haces clic en el icono de cocina, se abrirá un menú con todas las recetas que conoces. Si haces clic en Hoguera básica, crearás fuego en caso de que necesites una fuente de calor. Algunas recetas necesitan especias especiales u otros objetos, que puedes conseguir a través de vendedores de suministros de cocina y la mayoría del resto de vendedores.

DIVIÉRTETE MÁS CON LA COCINA

Hay misiones diarias disponibles solo para los personajes que sepan cocinar. Visita la Ciudad de Shattrath en Terrallende, Dalaran en Rasganorte y a cualquiera de las ciudades de la Horda o de la Alianza para obtener estas misiones. Hasta que aprendas cocina pandaren, estas misiones diarias otorgan premios de epicúreo. Cuando domines la cocina pandaren, las misiones que encuentres en la ciudad de tu facción te otorgarán marcas Zarpa Férrea. Existen logros ligados a estas misiones diarias, así como recetas exclusivas que no pueden obtenerse de otra manera.

Como último apunte, ten en cuenta que si pretendes dedicarte a realizar mazmorras heroicas o bandas, la cocina siempre será de ayuda. Los alimentos cocinados proporcionan una amplia variedad de bonificaciones de estadísticas (aunque solo podrá estar activo un tipo de mejora cada vez), e incluso puedes preparar banquetes para que alguien de tu grupo coma y adquiera los beneficios. Aunque no todos necesitan saber cocinar, alguien tiene que crear y distribuir la comida a tu grupo y solo tú sabrás qué tipo de bonificación de comida es la mejor para tu personaje.

Bonificaciones de pandaren

Los pandaren tienen dos facultades raciales relacionadas con la cocina. Gastronomía aumenta 15 puntos su habilidad en cocina y Epicúreo duplica las mejoras en las estadísticas de los beneficios de la comida.



Primeros auxilios

La habilidad Primeros auxilios te permite crear vendas para restaurar salud y antídotos para neutralizar venenos. Las vendas se crean a partir de telas que puedes encontrar en el juego, y se pueden usar tanto dentro como fuera de un combate. Se pueden usar en uno mismo, en otros jugadores y en mascotas.

Los personajes DPS deberían usar los primeros auxilios incluso más que los demás. En las batallas de equipos muy grandes, los tanques y los sanadores reciben la mayor parte de la atención en lo que respecta a sanar. Los DPS son los últimos en la lista, por lo que si no hay suficiente maná para sanar a todo el mundo, ellos serán los que se queden sin sanación. Por tanto, ser capaz de recuperar algo de salud en este tipo de enfrentamientos puede ser todo un alivio.

No deberías usar vendas cuando un enemigo está en mitad de un ataque, ya que si te atacan, el proceso se interrumpirá y dejarás de recuperar salud. Las vendas tienen un tiempo de reutilización determinado, así que no puedes usarlas continuamente. Aturde a un enemigo o huye de él por unos momentos y usa los primeros auxilios.

NOMBRE DEL NIVEL DE DESTREZA	NIVEL MÍNIMO DEL PERSONAJE	NIVEL MÍNIMO DE HABILIDAD	NIVEL MÁXIMO DE HABILIDAD
Aprendiz	1	0	75
Oficial	1	50	150
Experto	1	125	225
Artesano	35	200	300
Maestro	50	275	375
Gran maestro	65	350	450
Ilustre gran maestro	75	425	525
Maestro zen	80	500	600

PRACTICAR LOS PRIMEROS AUXILIOS

Puedes crear vendas en cualquier parte, y todo lo que necesitas son los trozos de tela necesarios para las vendas especiales o bien glándulas de veneno de arañas para crear contravenenos.

Las vendas pueden ser de dos variedades según su tela: normales y gruesas. Las vendas normales requieren un trozo de tela, mientras que necesitarás dos trozos de tela para crear una venda gruesa. Las Vendas de lanaviento gruesas requieren al principio 3 piezas de paño de lanaviento, pero cuando llegas a nivel 600 de habilidad, el coste en materiales de la venda de lanaviento gruesa disminuye de tres a dos.





Pesca

Pescar te permite lanzar un sedal a cualquier masa de agua con un mínimo de profundidad para ver si pica algo. Por supuesto que conseguirás peces de esta manera, pero también puedes obtener otros tipos de vida marina, basura o tesoros.

Los peces se pueden usar para muchas cosas, incluida la alquimia, aunque se utilizan principalmente como alimento. Tu personaje y las mascotas de cazador pueden comer crudos la mayoría de tipos de pescado, pero es mejor cocinar antes el pescado si tienes una receta de cocina adecuada.

Los tipos de pescado que hay en una masa de agua no dependen de tu habilidad de pesca, sino de la zona. Pero si tu habilidad no se considera suficientemente alta para la zona, pescarás objetos aleatorios que solo serán basura.

También hay bancos de peces en las aguas de todo el mundo. Estos bancos te permiten pescar pescados específicos si tienes buena técnica. Cuando obtengas la facultad de buscar peces, los bancos de peces aparecerán en tu minimapa para que te resulte fácil encontrarlos.

NOMBRE DEL NIVEL DE DESTREZA	NIVEL MÍNIMO DE HABILIDAD	NIVEL MÁXIMO DE HABILIDAD	SKILL LEVEL MAXIMUM
Aprendiz	5	0	75
Oficial	5	50	150
Experto	5	125	225
Artesano	5	200	300
Maestro	5	275	375
Gran maestro	5	350	450
Ilustre gran maestro	5	425	525
Maestro zen	5	500	600



PRACTICAR LA PESCA

Coloca la pesca en una de tus barras de acción. Haz clic en Pescar y observa cómo tu personaje lanza el sedal. Aparecerá un corcho de pesca en la superficie del agua. Mueve el cursor sobre el corcho hasta que se convierta en un icono de un anzuelo. Obsérvalo atentamente hasta que se mueva el corcho y, en ese momento, haz clic derecho en él rápidamente. Si lo haces bien, verás una ventana de botín en la que aparecerá un pescado u otro objeto de cierto valor.

Hay muchas cañas de pescar únicas en el juego: algunas permiten mejorar la habilidad de pesca y otras ofrecen beneficios, como respirar bajo el agua. También puedes usar diferentes cebos, señuelos y sedales de pesca encantados para mejorar tu suerte y que piquen más.

DIVIÉRTETE MÁS PESCANDO

Hay misiones diarias disponibles solo para los personajes que sepan pescar. Visita la capital de tu facción, Ciudad de Shattrath en Terrallende o Dalaran en Rasganorte para obtener estas misiones. Hay logros relacionados con estas misiones diarias, así como mascotas únicas que no se pueden conseguir de ninguna otra manera.

También hay torneos de pesca semanales en dos continentes. Los goblins de la Bahía del Botín organizan un evento y los Kalu'ak de Rasganorte celebran otro en la ciudad de Dalaran. Hay algunas recompensas muy buenas para los jugadores que logran ganar estos torneos.

Como último apunte, saber pescar es vital si quieres crear los mejores alimentos disponibles mediante la profesión de cocina. El pescado cocinado ofrece una variedad de mejoras de estadísticas, e incluso puedes preparar banquetes de pescado para que alguien de tu grupo coma y adquiera los beneficios.

COMBATE JCJ

Existen muchas modalidades de combate JcJ, por lo que seguro que al menos alguna de ellas encajará contigo. A algunos jugadores les gusta poner a prueba sus habilidades en duelos individuales. Los campos de batalla permiten a grupos más grandes trabajar en pos de un objetivo, al mismo tiempo que impiden que la facción contraria consiga ese mismo objetivo. El JcJ del mundo suele ser un asunto caótico sin garantía alguna de enfrentarse a enemigos del mismo nivel o en las mismas cantidades. Además hay dos tipos de JcJ en los que es posible que te enfrentes a tu propia facción: las arenas y los campos de batalla puntuados. Las arenas son combates a muerte que enfrentan a grupos pequeños. Los campos de batalla puntuados incluyen una selección limitada de mapas de campos de batalla y para hacer cola en ellos es necesario un grupo completo de 10 jugadores.

Duelos

Batirse en duelo contra otro jugador es una manera de practicar tus habilidades JcJ. Puedes enfrentarte en duelos en cualquier tipo de servidor y con jugadores de cualquier facción.



Para empezar un duelo, haz clic derecho en el retrato de un jugador y haz clic en Duelo. Aparecerá una bandera de duelo y tu rival podrá aceptar o rechazar tu propuesta. Si la acepta, empezará una cuenta atrás que indicará el comienzo del duelo. Un duelo termina cuando la salud de uno de los personajes llegue a 1. Además si alguno de los contrincantes se aleja demasiado de la bandera de duelo o escribe el comando /penalización, pierde el duelo, por lo que este es otro modo de finalizar el enfrentamiento.

Aparte de conseguir logros, no hay ninguna otra recompensa tangible por batirse en duelo con otros jugadores. No ganarás honor ni obtendrás ningún botín. El jugador que pierda el duelo no morirá, así que no tendrá que preocuparse de perder durabilidad o recuperar su cuerpo.

JcJ del mundo: servidores JcJ

En los servidores JcJ, los jugadores de la Horda y la Alianza están en plena guerra. Así pues, si entras en un territorio neutral, en disputa o del enemigo, los jugadores de la facción contraria podrán atacarte. Esto cambia completamente la forma de jugar, ya que además de intentar completar misiones, también deberás estar al tanto del enemigo en todo momento. La mayoría de los jugadores que juegan en servidores JcJ van en grupos para protegerse entre ellos.



Las muertes de la facción rival aumentan tu honor en JcJ. Pero nunca sabes a lo que te enfrentas. Es posible que te hayas encontrado a un personaje solitario y lo hayas matado, ¡y como resultado de ello podrán sobrevenirte todo tipo de problemas en el futuro!

Las muertes en el modo JcJ en las que no recibas daños de monstruos o por caídas no te costarán dinero. Además, no habrá pérdidas de durabilidad como consecuencia de estos combates, aunque tendrás que ir a recuperar tu cuerpo o resucitar en un cementerio.

JcJ del mundo: servidores JcE



Si estás en un servidor JcE, puedes participar también en un combate JcJ. Para ello, haz clic derecho en el retrato de tu personaje y haz clic en JcJ - Activar. Ahora podrás enfrentarte contra otros jugadores que hayan activado el modo JcJ. Ten en cuenta que si desactivas el modo JcJ, el indicador JcJ será visible durante 5 minutos más.

Puedes saber si otro jugador ha activado el modo JcJ por sus colores. Si un jugador tiene activado el modo JcJ (y tú no), parecerá un objetivo neutral. Sin embargo, sí tú también tienes activado el modo JcJ, el otro jugador aparecerá en rojo, lo que significa que el combate puede empezar en cualquier momento. Las recompensas de honor y la dinámica de los combates son exactamente iguales en los servidores JcE y JcJ. La única diferencia que hay es que el modo JcJ se puede activar o desactivar.

Si no eres prudente, los enemigos podrían matarte y esperar in situ a que resucites cerca de tu cadáver con la intención de matarte otra vez, así que es mejor esperar 5 minutos hasta que tu indicador JcJ haya desaparecido. De esta manera, podrás resucitar de forma segura.

Otra alternativa es pedir ayuda a tus amigos o a la gente que haya en la región. Usa el chat General para decirles a los demás jugadores que hay objetivos marcados como JcJ en una determinada zona. ¡Seguro que aparece alguien para luchar!

Campos de batalla

Los campos de batalla son zonas en estancias de combate JcJ para jugadores por encima del nivel 10. Los jugadores se la Horda se enfrentan a los de la Alianza de un modo estructurado. Puedes entrar en un campo de batalla solo o acompañado de amigos. Para aprovechar al máximo tu tiempo en los campos de batalla, prueba varios de forma aleatoria y pasa tiempo en el llamamiento a las armas de campo de batalla los fines de semana. El llamamiento a las armas de campo de batalla cambia cada semana, y la programación aparece en el calendario del juego.

Monedas JcJ

Ganarás puntos de honor si matas a jugadores de la facción rival o participas en campos de batalla. Si acumulas suficientes puntos, podrás usarlos para comprar objetos, como equipo JcJ. Los puntos de honor aparecen en la pestaña Monedas de la ventana de tu personaje. Aunque no hay límite en la cantidad de puntos de honor que puedes conseguir cada semana, sí hay un límite en la cantidad de puntos que puedes guardar en un momento determinado. Si llegas al máximo, lo único que tienes que hacer es gastar algunos puntos de honor y así podrás ganar puntos adicionales inmediatamente.

Los puntos de conquista son parecidos a los puntos de honor, pero son un poco más difíciles de conseguir. Para obtener puntos de conquista, tendrás que participar en arenas, en campos de batalla puntuados, en campos de batalla aleatorios o en el cíclico llamamiento a las armas de campo de batalla. Existe un límite máximo en los puntos de conquista que puedes ganar por semana y en los que puedes acumular en cada momento.

Cuando empiece una nueva temporada de arena, todos tus puntos de conquista se convertirán en puntos de honor y algunas recompensas de conquista de la temporada pasada estarán disponibles para comprarlas con puntos de honor.

Campos de batalla puntuados

Los campos de batalla puntuados ofrecen una oportunidad a los jugadores que disfrutan del combate JcJ, pero a los que no les gustan las arenas, de obtener el mejor equipo posible. Los campos de batalla son combates de 10 contra 10 y cuentan con los siguientes mapas: Garganta Grito de Guerra, Cuenca de Arathi, Ojo de la Tormenta, Minas Lonjaplata, Templo de Kotmogu, La Batalla por Gilneas y Cumbres Gemelas.

Solo los grupos previamente formados pueden entrar en los campos de batalla puntuados. Al igual que con las arenas, tu grupo se enfrentará a equipos con una clasificación y un nivel de equipo similares. Ten en cuenta que los buenos grupos previamente formados (también conocidos como "Premades") no solo es que se conozcan, sino que van a usar el chat de voz intensivamente, tácticas que ya han ensayado antes y, en general, todos los trucos que se puedan imaginar. Serán prácticamente imbatibles si tu equipo no está preparado de la misma forma.

Aparte de conseguir un equipo mejor, las recompensas por participar en campos de batalla puntuados pueden ser monturas, títulos para tu personaje y logros.



Clasificación

Obtendrás dos clasificaciones diferentes si combates en arenas y en campos de batalla puntuados. Existe una clasificación personal que refleja tus victorias/derrotas en campos de batalla puntuados y arenas. Y también hay una clasificación de equipo que refleja las victorias/derrotas de un equipo de arena o campo de batalla concreto.

Las clasificaciones de los equipos se emplean para emparejarlos en combates de arena y campo de batalla. Tienes que tener una clasificación personal mínima para poder comprarte el mejor equipo JcJ disponible en la temporada actual.

Arena

En la arena podrás disfrutar de combates JcJ poco estructurados y altamente competitivos, donde equipos de 2, 3 o 5 jugadores compiten entre sí en una serie de torneos de clasificación. Hay temporadas para esto, y las recompensas de la arena ahora son iguales que las que puedes conseguir si participas en los campos de batalla puntuados.



No hay foro más competitivo que la arena. Los jugadores deben especializar a sus personajes realmente bien para alzarse con la victoria, y deben conocer todos los puntos fuertes y débiles de sus clases para sacarles provecho justo en el momento adecuado. Además, también deben buscar a compañeros que complementen su estilo de juego y sus habilidades lo mejor posible. Las tácticas y las estrategias para luchar en la arena cambian constantemente, y lo mejor para estar al tanto de lo que se cuece en ellas es leer foros y visitar sitios web dedicados a las tácticas de la arena.

Juegos de guerra

Si lo que quieres es enfrentarte a una hermandad específica o a un grupo de amigos en un campo de batalla o arena, es posible hacerlo gracias a los juegos de guerra. Los juegos de guerra no otorgan más recompensa que la práctica en un entorno controlado y la posibilidad de fardar ante el personal. Los juegos de guerra ignoran las afiliaciones a las facciones, por lo que puedes enfrentarte a cualquier otro grupo de tu tamaño, ¡incluso si ese grupo está formado por miembros de tu propia hermandad! Los grupos pueden acordar enfrentarse en un campo de batalla o permitir al juego que elija uno para la ocasión.



Consejos JcJ según la clase

Las tácticas JcJ cambian considerablemente en función de la situación y de los objetivos del campo de batalla o la arena en que estés. Además, también cambian constantemente a medida que aparecen nuevas facultades y nuevos talentos, así como cuando se alteran los que ya hay disponibles. Si quieres permanecer en los primeros puestos del JcJ, estate atento a los foros, busca a los mejores jugadores JcJ de tu servidor o lucha en grupo y mantente al día.



GARGANTA GRITO DE GUERRA

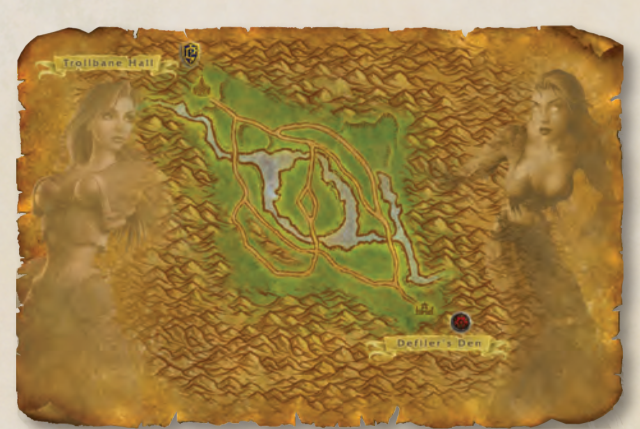


Estilo de juego	Capturar la bandera
Rango de niveles	10-14, 15-19, 20-24, 25-29, 30-34, 35-39, 40-44, 45-49, 50-54, 55-59, 60-64, 65-69, 70-74, 75-79, 80-84, 85





CUENCA DE ARATHI

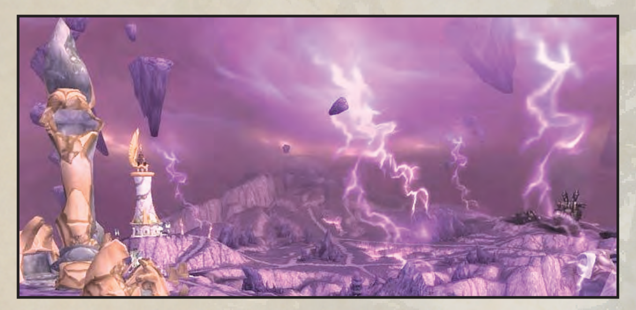


Estilo de juego	Defender el territorio
Rango de niveles	10-14, 15-19, 20-24, 25-29, 30-34, 35-39, 40-44, 45-49, 50-54, 55-59, 60-64, 65-69, 70-74, 75-79, 80-84, 85



OJO DE LA TORMENTA

Estilo de juego	Defender el territorio y capturar la bandera
Rango de niveles	35-39, 40-44, 45-49, 50-54, 55-59, 60-64, 65-69, 70-74, 75-79, 80-84, 85





PLAYA DE LOS ANCESTROS

Estilo de juego	Asedio y combate de vehículos
Rango de niveles	65-69, 70-74, 75-79, 80-84, 85





VALLE DE ALTERAC



Estilo de juego	Guerra de asedio masiva
Rango de niveles	45-49, 50-54, 55-59, 60-64, 65-69, 70-74, 75-79, 80-84, 85



ISLA DE LA CONQUISTA



Estilo de juego	Asedio masivo y combate de vehículos
Rango de niveles	75-79, 80-84, 85

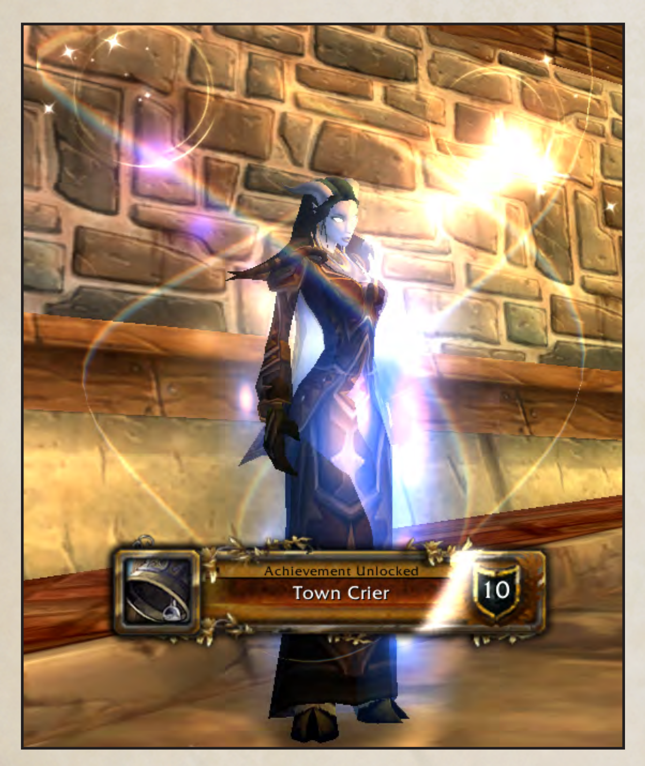




LOGROS

Los logros son otra manera de demostrar lo que has conseguido en World of Warcraft. Para ver una lista completa de los logros, haz clic en el icono de la barra de la interfaz o pulsa la tecla Y. La lista enumera cientos de logros del juego, que podrás conseguir haciendo casi todo tipo de cosas.

Aunque los logros no te proporcionen mejoras para armas o armadura, sí que pueden otorgarte títulos especiales, mascotas de compañía y monturas. Algunas veces obtienes una recompensa por conseguir un cierto logro, ¡mientras que en otras ocasiones tendrás que desbloquear un grupo de logros que pueden llevarte un año conseguirlos! Los logros están en el juego por pura diversión. Puede que te encanten o que no te interesen lo más mínimo, pero no son centrales para el avance del ni para lo bueno ni para lo malo. Te dan la opción de disfrutar de las pequeñas cosas mientras exploras el mundo.





Tipos de logros

Haz clic en un logro para obtener más información al respecto. La mayoría dan información bastante específica, así que no te costará mucho saber qué necesitas hacer para conseguirlos. De hecho, lo más difícil es lograr que se den las circunstancias necesarias para desbloquearlos.



Ahora los logros se consiguen a nivel de cuenta, aunque aún quedan algunos que son específicos de personaje. Los logros a nivel de cuenta tienen un título en azul, mientras que los logros específicos de personaje mantienen el color marrón tan conocido para la mayoría de los jugadores.

Los logros se dividen en diferentes categorías para que sea más fácil saber qué logros hay disponibles en función de tus intereses. Las categorías de los logros son: General, Misiones, Exploración, Jugador contra jugador, Mazmorras y bandas, Profesiones, Gestas, Reputación, Eventos del mundo, Duelos de mascotas y Proezas de fuerza. Los logros de hermandad tienen una pestaña propia que incluye las siguientes categorías: General, Misiones, Jugador contra jugador, Mazmorras y bandas, Profesiones, Reputación y Proezas de fuerza de hermandad.

General

Algunos logros son difíciles de clasificar en las categorías disponibles, por lo que la categoría General sirve de comodín en estos casos. Se pueden conseguir muchas recompensas con estos logros, como tabardos y unas cuantas monturas de bonificación para los coleccionistas de monturas.



Misiones

En esta categoría hay dos logros que conceden premios especiales como recompensa: si completas suficientes misiones, conseguirás el título “el Buscador”, y si desbloqueas el logro Maestro cultural, recibirás el título “Maestro cultural” y un tabardo de bonificación.

Algo que ha cambiado en esta categoría es que en las zonas de Pandaria, los logros de misiones están más ligados a vivir el argumento de la historia del juego que a conseguir cierta cantidad de misiones en una zona.

Exploración

Casi todos los logros de exploración están relacionados con descubrir los rincones ocultos y sitios secretos de cada zona. El resto de tipos de logros de exploración tienen que ver con buscar y matar a alguno de los enemigos poco frecuentes que vagan por Terrallende, Rasganorte y Pandaria (los pandaren poco frecuentes se consideran campeones de su raza).

Si exploras el mundo conocido, conseguirás el título “Explorador”, y Brann Barbabronce recompensa a los personajes que exploren todo Rasganorte con un tabardo especial.



JUGADOR CONTRA JUGADOR

Prácticamente todos los logros jugador contra jugador tienen que ver con campos de batalla y arenas. Muchos de estos logros requieren cumplir unas condiciones increíblemente específicas en un solo campo de batalla o incluso proezas a largo plazo, como ser el ganador de un campo de batalla 100 veces. La mayoría de las recompensas de los logros JcJ son títulos.



MAZMORRAS Y BANDAS

Muchos logros de mazmorras y bandas se consiguen al derrotar a los jefes que aparecen en las mazmorras y bandas de World of Warcraft. Cuando te adentras en las versiones heroicas de las mazmorras, hay algunos logros adicionales relacionados con cumplir condiciones específicas mientras te enfrentas a los jefes de las mazmorras. Incluso hay más logros relacionados con los jefes de las bandas: algunos requieren una acción heroica, mientras que otros se pueden conseguir luchando normalmente contra el jefe. Las recompensas de los logros de mazmorras y bandas pueden ser títulos, monturas de bonificación y armadura transfigurable.

GESTAS

Los logros de gestas son similares a los de mazmorras y bandas. Muchos se otorgan sencillamente por completar cada gesta, pero otros requieren que se cumplan ciertas condiciones al completar el encuentro. Es posible que el logro más extraño sea el de Gestábados, que impone como condición que la gesta se complete en sábado.



PROFESIONES

Los logros de profesiones se centran más en las profesiones secundarias (arqueología, cocina, primeros auxilios y pesca), ya que cada personaje está limitado a tener solo dos profesiones primarias. El cambio de los logros a nivel de cuenta, ha abierto la puerta a unos cuantos logros de profesión nuevos, pero están ligados a la consecución del máximo nivel de habilidad en cada profesión. Los logros de arqueología incluyen unos cuantos títulos y puedes convertirte en "Chef" o "Maestro del camino" si tienes suficiente paciencia cocinando. El sello de titanio de Dalaran es una recompensa exclusiva de pesca que conseguirás con un poco de suerte y mucha paciencia, al igual que el título "Salado".

REPUTACIÓN

Mejorar tu reputación con las diferentes facciones de World of Warcraft se ha convertido en algo muy importante para todos los jugadores por varias razones. Muchas facciones son la fuente de equipo mejorado, monturas y mascotas de compañía. Los logros relacionados con la mejora de reputación son principalmente títulos.

EVENTOS DEL MUNDO

Los eventos del mundo son fechas especiales (normalmente señaladas en el calendario del juego), como días festivos y celebraciones. Hay logros relacionados con cada fecha, y pueden ser de lo más variado. Por ejemplo, mientras que unos tienen que ver con completar una serie de misiones, otros requieren que vayas a mazmorras para enfrentarte a jefes que aparecen solo durante la festividad o incluso que visites campos de batalla.

También puedes conseguir muchos títulos si desbloqueas logros de eventos del mundo, y recuerda que si completas el logro "Ha sido un largo y raro viaje", obtendrás el protodraco violeta.

DUELOS DE MASCOTAS

Los logros de duelos de mascotas son una serie de logros completamente nuevos. Para obtener estos logros tendrás que reunir mascotas, usarlas en duelos y mejorar tus mascotas hasta alcanzar el nivel máximo. Las recompensas de esta categoría de logros incluyen títulos, misiones diarias y mascotas adicionales.



PROEZAS DE FUERZA

Los logros de proezas de fuerza normalmente se desbloquean en casos únicos, como cuando inicias sesión durante la celebración de un aniversario, cuando consigues una mascota de edición coleccionista o cuando formas parte de un equipo de arena líder de una temporada específica. El resto de proezas de fuerza aparecen como consecuencia de cambios en el juego que impiden conseguir otros logros. Un ejemplo reciente son los cambios que ha habido en la forma de conseguir habilidades de armas. Antes de Cataclysm había logros para mejorar tu habilidad Sin armas o mejorar tus habilidades en cuatro tipos de armas diferentes hasta su máximo nivel. Sin embargo, el sistema cambió en Cataclysm, y los personajes ya no necesitan subir el nivel de habilidad con sus armas.



HERMANDAD

Los logros de hermandad solo se pueden desbloquear cuando estás en una hermandad, y la mayoría requieren que grupos formados principalmente por personajes de la misma hermandad colaboren de distintos modos. Muchos de estos logros son iguales que los de otras categorías (sobre todo de mazmorras y bandas y de JcJ), por lo que podrás conseguir un logro individual al mismo tiempo que un logro de hermandad.



PERSONALIZAR LA INTERFAZ DE JUEGO

Después de haber jugado durante un tiempo, es posible que quieras ajustar algunas opciones de la interfaz del juego para que algunas funciones sean más rápidas o se adapten mejor a tu estilo de juego.

La interfaz de World of Warcraft se puede ajustar de mil maneras, por lo que el objetivo de este capítulo tampoco es explicar todas las formas en las que puedes personalizar el juego, sino describir algunas de las opciones más comunes que pueden resultar útiles a los nuevos jugadores.

Despojar automáticamente

En lugar de tener que hacer clic manualmente en cada botín para enviarlo a tu mochila, puedes despojar automáticamente los cadáveres, lo que desde luego es más rápido:

1. Pulsa Esc para abrir el menú del juego.

2. Haz clic en Interfaz y luego en Controles.

3. Cambia las opciones de Despojar automáticamente según creas necesario.

4. Haz clic en Aceptar cuando estés listo.

En las opciones de Despojar automáticamente tienes varios ajustes. Si activas Despojar automáticamente, solo necesitas hacer clic derecho para enviar automáticamente todos los botines a tu mochila. Las otras opciones son mejores si quieres examinar detenidamente cada botín antes de recogerlo.

Abrir y cerrar bolsas rápidamente

B = Abrir o cerrar todas las bolsas a la vez.

Mayús + B = Abrir o cerrar la mochila.

F12 = Abrir o cerrar la mochila.

F8, F9, F10, F11 = Abrir o cerrar las otras bolsas individualmente.

Cambiar la resolución de la pantalla

1. Pulsa Esc para abrir el menú del juego.

2. Haz clic en Sistema.

3. Selecciona Gráficos.

4. En el desplegable de Resolución, haz clic en la resolución adecuada para tu monitor.

5. Haz clic en Aceptar.

Si crees que el juego no va demasiado fluido, esta es la manera más rápida de mejorar el rendimiento del juego. Reduce la resolución y comprueba si mejora la situación.

También puedes ajustar otras opciones gráficas. Prueba a hacer algunos cambios en estas opciones para que el juego vaya más rápido o tenga una mayor calidad de detalle. Si no sabes para qué sirven el resto de opciones, te recomendamos que pruebes diferentes valores en la barra que aparece en mitad de la ventana de Gráficos hasta que obtengas un resultado que se adecue a tus necesidades. Haz clic en el botón Recomendado de la parte inferior izquierda del menú Gráficos para permitir que el juego elija los ajustes para tu ordenador.

Si tienes dudas, ten en cuenta que la velocidad siempre es más importante que la calidad gráfica, ya que resulta bastante molesto tener ralentizaciones y otros problemas relacionados con la velocidad. ¡Hasta podrían arruinar tu experiencia de juego sin que resulte obvio que es por culpa de la velocidad!

Desactivar tutoriales para principiantes

1. Pulsa Esc para abrir el menú del juego.

2. Haz clic en Interfaz y luego en Ayuda.

3. Desmarca la casilla Tutoriales.

4. Haz clic en Aceptar.

Esto hará que no aparezcan las ventanas emergentes que aparecen con frecuencia durante las primeras horas de juego. Si conoces World of Warcraft, puedes desactivarlas.

Por supuesto, si quieres volver a ver estas ventanas emergentes de ayuda, puedes activar los tutoriales de nuevo desde aquí y el juego los mostrará como si fuera la primera vez que jugaras.



Acceder a las barras de acción

Mayús+1 = Barra de acción 1

Mayús+2 = Barra de acción 2

Mayús+3 = Barra de acción 3

Mayús+4 = Barra de acción 4

Mayús+5 = Barra de acción 5

Mayús+6 = Barra de acción 6

Si sabes dónde están tus acciones, usar estas combinaciones será mucho más rápido que cambiar entre las diferentes barras de acción para hacer lo que quieres en un momento dado. ¡Saltar de la primera a la quinta barra es tan fácil como ir de la primera a la segunda! Además, usar combinaciones de teclas casi siempre es más rápido que usar el ratón.

Mostrar las barras de acción



En lugar de acceder a otras barras de acción pulsando Mayús+2, Mayús+3, Mayús+4, Mayús+5 o Mayús+6, puedes hacer que se muestren permanentemente otras barras de acción en la pantalla:

1. Pulsa Esc para abrir el menú del juego.

2. Haz clic en Interfaz y luego en Barras de acción.

3. Aquí tendrás la opción de mostrar hasta cuatro barras de acción adicionales en diferentes lugares de la pantalla.

4. Haz clic en Aceptar.

Barra derecha corresponde a la barra de acción 3.

Barra derecha 2 corresponde a la barra de acción 4.

Barra inferior dcha. corresponde a la barra de acción 5.

Barra inferior izq. corresponde a la barra de acción 6.

Aunque al principio la pantalla parecerá un poco recargada con tantas barras, pronto te darás cuenta de que en realidad esta idea puede ser muy útil, ya que si tienes todas tus habilidades en pantalla en todo momento, podrás ver siempre en qué estado están tus tiempos de reutilización. Además, también viene de perlas para crear objetos, ya que puedes poner tus habilidades de profesión en un lado y tus habilidades de combate en el otro para tenerlo todo siempre a mano.

Bloquear las barras de acción

Esto evitará que arrastres por accidente un icono fuera de una barra de acción:

1. Pulsa Esc para abrir el menú del juego.

2. Haz clic en Interfaz y luego en Barras de acción.

3. Marca la casilla Bloquear barras de acción.

4. Haz clic en Aceptar.

Cuando quieras volver a configurar tus barras de acción con facilidad, desmarca la casilla Bloquear barras de acción. Si no te sientes cómodo con tus atajos de teclado, esto es esencial. ¡Evitará que elimines accidentalmente tu facultad en lugar de usarla!

Ten en cuenta que si quieres mover una sola facultad, debes mantener pulsada la tecla Mayús mientras haces clic en el icono que quieres mover. Si lo sueltas en un hueco en el que ya hay un icono, haz clic en esa ubicación, pero mantén pulsada la tecla Mayús. De ese modo, coges automáticamente el icono que has sustituido y podrás colocarlo en otro lugar. Esta opción estará activa de forma predeterminada, pero es posible que tengas que cambiarla o confirmar que está activa.

Autolanzarse hechizos

Si seleccionas esta opción, le ordenarás al juego que quieres lanzar hechizos positivos sobre tu personaje a menos que tengas fijado como objetivo a otro personaje aliado. Esto significa que puedes sanarte incluso durante un combate sin tener que detenerte, seleccionar a tu personaje y lanzar el hechizo, o bien lanzar el hechizo y pulsar F1. De hecho, autolanzarse hechizos es más rápido que las dos alternativas mencionadas.

1. Pulsa Esc para abrir el menú del juego.

2. Haz clic en Interfaz y luego en Combate.

3. Activa la opción Autolanzarse hechizos.

4. Haz clic en Aceptar.

Si vas en grupo, es posible que quieras desactivar esta opción para evitar cometer errores. El autolanzamiento de hechizos tiene como tecla predeterminada Alt, pero puedes cambiarla a Ctrl o a Mayús.



Mostrar las barras de lanzamiento para los objetivos



Esta opción muestra las barras de canalización de los taumaturgos enemigos, lo que podría ayudarte a interrumpir sus hechizos con tiempo de lanzamiento (aunque si ves un escudo gris en la barra de lanzamiento, no podrás interrumpirlo). Esto te permitirá saber cuándo deberías usar tus habilidades de interrupción. Ajusta al máximo el momento en que haces estos ataques para que los enemigos malgasten fuerzas en un hechizo que acabará siendo contraatacado justo en el último momento. Esta opción está activada de forma predeterminada.

1. Pulsa Esc para abrir el menú del juego.

2. Haz clic en Interfaz y luego en Combate.

3. Marca la casilla Barras lanzamiento - En objetivos.

4. Haz clic en Aceptar.

Opciones del texto de combate

Puedes cambiar las opciones del texto de combate para poder ver más texto en pantalla que indique lo que sucede durante un combate:

1. Pulsa Esc para abrir el menú del juego.

2. Haz clic en Interfaz y luego en Texto de combate flotante.

3. Activa la opción Daño para ver el daño que causas, así como otras opciones que quieras ver durante un combate.

- **Facultades/hechizos reactivos es un buen recordatorio para los jugadores de cuándo están listos algunos hechizos.**
- **Lo mejor es que es experimentes un poco para ver qué información te resulta útil y cuál es prescindible.**

4. Haz clic en Aceptar.

Asignar teclas

La opción Asignar tecla sirve para dos cosas:

Por un lado, es un recordatorio de las combinaciones de teclas disponibles en el juego. Por otro, te permite crear tus propias combinaciones de teclas.

1. Pulsa Esc para abrir el menú del juego.

2. Haz clic en Teclado. Se mostrará una ventana en la que te puedes desplazar y donde se indican en blanco todas las teclas que están asignadas a funciones.

3. Para crear un nuevo atajo de teclado, haz clic en el comando que quieras asignarle a una tecla específica. Por ejemplo, el panel de talentos tiene asignado un atajo de teclado (N), pero el panel de glifos no. Desplázate hasta Funciones del panel de interfaz y haz clic en activar/desactivar glifos.

4. Elige la tecla que le quieres asignar. Si esa tecla ya está asignada, como la G, aparecerá una notificación roja en la parte inferior del menú. Siempre puedes restablecer la asignación de teclas a los valores iniciales si lo necesitas.

5. Haz clic en Aceptar.

¡Recuerda que no solo puedes asignar funciones al teclado! También puedes asignar acciones al ratón o a cualquier otro dispositivo de entrada.

Personalizar los registros de chat

Hay miles de ajustes que puedes configurar para que el chat muestre la información que más te interese. Haz clic derecho en las pestañas de tu ventana de chat para comenzar el proceso. Puedes cambiar el tamaño de la fuente, elegir los colores que tendrá cada fuente de información y cambiar el color de fondo y la intensidad de la ventana. Esto es especialmente útil para los jugadores que tienen dificultades para leer el texto. Por ejemplo, puedes oscurecer la ventana para hacer que sea más clara en vez de tener que seleccionar el texto cada vez que quieras leerlo.

Lo mejor es que dediques unos momentos a cambiar estos ajustes hasta encontrar los que más se adapten a tus necesidades. No te preocupes, no estropearás nada. Si al final las ventanas tienen un aspecto extraño, no tienes más que hacer clic en Restablecer en el mismo menú para que vuelvan a la normalidad.

OTROS ATAJOS DE TECLADO

COMANDO	EFECTO
Pulsar X	Sentarse o levantarse
Pulsar Z	Desenvaina o envaina tu(s) arma(s)
Mayús+P	Abre la ventana para todas las monturas y mascotas
Pulsar V	Muestra la placa de nombre roja y la barra de salud sobre el objetivo durante un combate y sobre las criaturas cercanas
Clic derecho en un beneficio	Elimina todos los beneficios positivos de uno mismo

COMANDO	EFECTO
Mayús+I	Abre el libro de hechizos de la mascota
Esc	Cierra una ventana abierta
Alt+Z	Desactiva la interfaz de juego
Impr Pant	Hace una captura de pantalla (las capturas de pantalla se guardan automáticamente en la carpeta World of Warcraft/Screenshots)

MACROS

El juego en sí tiene ya un montón de opciones que considerar, pero es muy posible que, cuando lo comprendas todo bien, quieras aún más. El sistema de macros te proporciona la herramienta para disfrutar de la experiencia perfecta de WoW.

Las macros te permiten activar facultades de forma más compleja. Puedes acceder a cualquier comando gracias a las macros, e incluso puedes encadenar una serie de comandos diferentes. El sistema se encuentra en el menú del juego. Pulsa la tecla Esc y selecciona Macros para entrar en materia.

CREAR UNA MACRO

Puedes crear macros específicas para un personaje o macros que sirvan para todos los personajes de tu cuenta. Hay miles de formas para hacer una buena macro, así que lo mejor es echarle un vistazo a los foros de las distintas clases y ver qué han logrado hacer otros jugadores.

Claro que también puedes probar por tu cuenta. Para empezar a crear una macro, haz clic en Nuevo, elige un icono y un nombre para tu macro e introduce los comandos. Cuando hayas acabado, arrastra la macro a una barra de acción válida. ¡Ahora podrás usar la macro como cualquier otra facultad!

Los comandos de barra estándar funcionan perfectamente en las macros. Por ejemplo:

/decir /grupo /bailar /flirtear

No obstante, también puedes usar comandos que normalmente no escribirías, como podría ser /lanzar. Esto te permitirá activar ciertas facultades desde el sistema de macros.

¡Sé creativo! Imagina que eres un pícaro que está a punto de pegarle un porrazo a un objetivo. Si quieres que los demás de tu grupo sepan lo que vas a hacer, prueba la siguiente macro:

/lanzar porrazo

/gp Dándole un porrazo a %t

Esta macro hace que le pegues un porrazo al objetivo que tengas seleccionado y le dice a tu grupo que estás dándole un porrazo a ese monstruo (incluso aparecerá su nombre).

Si quieres evitar tener que escribir los nombres de las facultades, abre tu libro de hechizos y pulsa Mayús mientras haces clic en una facultad mientras la macro esté abierta. Esto hace que se rellene la parte de /lanzar de la macro con la facultad en cuestión. ¡Así de fácil!

Si te preguntas si esto también funciona con los objetos...

¡Prueba y verás! Mantén pulsado Mayús y haz clic en un objeto de tu mochila o tus bolsas con el sistema de macros abierto. El comando que aparece es /usar, pero funciona exactamente igual que el sistema de lanzar. Puedes hacer que una macro active tus pertenencias siempre que las sigas teniendo al activar la macro.

Esto es solo la punta del iceberg de las macros. Ahora que ya sabes dónde y cómo crearlas, no tienes más que hacer volar tu imaginación y pensar ideas que te vendrían genial para la clase de tu personaje o tu estilo de juego.

RECURSOS ONLINE

Si necesitas más ayuda o quieres saber cómo restringir algunos aspectos del juego para que tus hijos puedan jugar, prueba a buscar más información en el sitio web de World of Warcraft (eu.battle.net/wow/es/). Desde la página de inicio puedes visitar los diferentes foros de la comunidad, consultar la guía del juego de Blizzard para World of Warcraft, ver las comunicaciones oficiales y las de los fans, gestionar tu cuenta (incluidos los ajustes del control parental), visitar la Tienda, leer noticias actualizadas relacionadas con el estado actual del juego y con el trabajo que el equipo de World of Warcraft está realizando para futuros parches y expansiones, etc.

COMUNIDAD

La página de Comunidad te permite buscar personajes y hermandades por su nombre. Puedes buscar cualquier personaje activo y ver el quipo que usa, en qué emplea sus puntos de talentos, dónde encontrar mejoras para tu equipo, etc.

La página de Comunidad también tiene enlaces a páginas oficiales de comunicación, contribuciones de fans, clasificaciones del modo desafío (por mazmorra y reino) y clasificaciones JcJ.



Casa de subastas remota

Si disfrutas haciendo subastas, ahora puedes acceder a la casa de subastas de tu reino desde tu navegador web o dispositivo móvil. Cualquiera puede navegar por la casa de subastas de forma gratuita o suscribirse al servicio premium, que te permitirá pujar y comprar objetos subastados con resultados en tiempo real, crear subastas de objetos que tengas en tus bolsas, tu banco o tu buzón, y obtener el oro que ganes con tus subastas.

FOROS

Los foros son espacios online en los que los jugadores pueden hacer preguntas, alardear de sus logros, ayudar a otros jugadores y leer actualizaciones de miembros del equipo de Blizzard. Buscar en los foros es como hacer zapping: aunque hay un montón de información interesante, a veces tienes que pasar por temas de debate irrelevantes hasta dar con lo que estabas buscando.

Algunos de los foros más útiles para los nuevos jugadores son Clases, Foros de los reinos, Profesiones y Misiones. Con un poco de paciencia, encontrarás un montón de ayuda que te resultará de lo más útil.



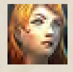
LA TIENDA

La Tienda ofrece servicios gratuitos, servicios de pago, juegos y suscripciones, además de un enlace a la Tienda Blizzard, donde puedes comprar una amplia variedad de objetos.

Los servicios gratuitos incluyen: Recluta a un amigo, Hechizo de resurrección y formas de mejorar la seguridad de tu cuenta. Los servicios de pago se detallan con más detenimiento más abajo.

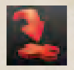
SERVICIOS DE PAGO

Si quieres cambiar algo sobre tu personaje (ya que el peluquero de las ciudades principales tampoco hace milagros), Blizzard te ofrece todo tipo de opciones. Antes de que decidas usar alguno de los siguientes servicios, te recomendamos que leas las preguntas frecuentes del sitio web de Blizzard para obtener más información.



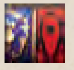
Cambio de apariencia

El cambio de apariencia o el cambio de personalización del personaje, es una opción inherente a los cambios de facción y de raza. Pero si quieres cambiar el género o el modelo de tu personaje (recuerda que puedes cambiar el aspecto de tu personaje haciéndole una visita al peluquero) sin cambiar su raza, selecciona Cambio de apariencia. Esta opción te permite cambiar el género, el rostro, el pelo, el color de piel, el peinado, el nombre y otras características cosméticas del personaje determinadas por la combinación de raza y género.



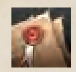
Transferencia de personajes

Hay dos tipos de transferencia de personajes. Si empiezas en un reino y te das cuenta de que tienes amigos en otro, tienes la opción de transferir tu personaje al otro reino. En algunas ocasiones poco frecuentes, como cuando la población de un reino es demasiado grande, incluso es posible que puedas transferir a tu personaje de forma gratuita. El segundo tipo de transferencia de personajes está relacionado con la migración entre cuentas de World of Warcraft, lo cual conlleva varias restricciones.



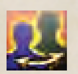
Cambio de facción

Si quieres ver la vida desde el otro lado, puedes cambiar la facción de tu personaje de Horda a Alianza y viceversa. Para poder realizar un cambio de facción, tendrás que seleccionar una nueva raza y personalizar el aspecto de tu personaje.



Cambio de nombre

La opción de cambiar el nombre de tu personaje se incluye en otros servicios, pero si lo único que quieres cambiar es el nombre de tu personaje, entonces este el servicio que deberías elegir.



Cambio de raza

Si quieres probar una nueva raza que forma parte de tu facción actual, selecciona la opción Cambio de raza. También se incluyen todas las opciones de personalización que ofrece el servicio Cambio de apariencia.

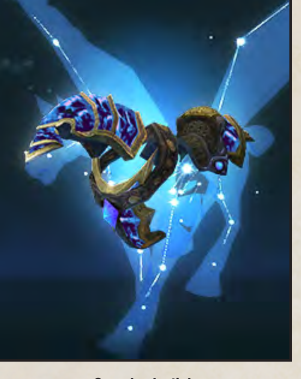
MASCOTAS Y MONTURAS

La Tienda Blizzard vende unos cuantos objetos que aparecen en World of Warcraft. Los objetos disponibles bajo el título Mascotas y monturas son objetos digitales que se asocian a uno o más personajes. La oferta se actualiza a medida que se crean nuevas mascotas y monturas, por lo que te recomendamos que te pases a menudo para comprobar si hay nuevos productos.

Monturas a la venta



Corcel del viento presto



Corcel celestial



Corazón de los Aspectos



Guardián alado

Mascotas a la venta



Gatito de ceniza



Monje pandaren



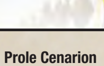
Mini Ragnaros



Mini K.T.



Mini X.T.

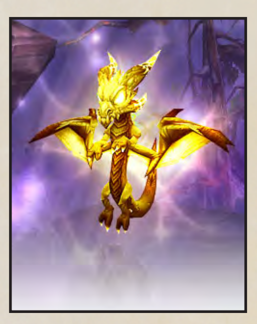
Prole Cenarion



Prole de lechúcico lunar



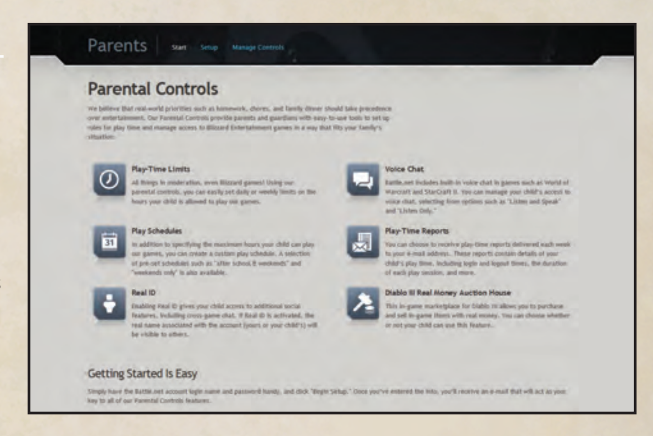
Cachorro guardián



Alma de los Aspectos

SERVICIOS DE CUENTA Y SEGURIDAD

Control parental



Blizzard Entertainment cree que las actividades de la vida real, como los deberes, las tareas del hogar y cenar con la familia deben tener prioridad sobre el ocio. El control parental permite que los padres y los tutores legales puedan usar herramientas sencillas para configurar los momentos en los que se puede jugar a World of Warcraft y gestionar el acceso a los juegos de Blizzard Entertainment para que se adapten a la situación particular de cada familia.

Puedes establecer un límite de horas de juego, un horario de juego e incluso recibir informes semanales en tu cuenta de correo electrónico con información relativa a las horas que ha dedicado tu hijo al juego y otros detalles. Todas estas opciones pueden encontrarse en la página web de Battle.net (www.battle.net) en las opciones de configuración de tu cuenta.

Authenticator





Si te preocupa que la seguridad de tu cuenta se vea comprometida, Blizzard te ofrece otro nivel de protección para evitar el acceso no autorizado a tu cuenta. El Authenticator de Blizzard es un nivel de seguridad adicional para tu cuenta de Battle.net. Existen diferentes tipos de Authenticators, pero todos otorgan la misma seguridad. El Battle.net Authenticator te proporciona un código exclusivo que cambia constantemente además de tu contraseña habitual. Para obtener más información, consulta el apartado Seguridad de cuentas de la sección Servicios de la página web de World of Warcraft.

Recursos adicionales

Las guías de estrategia de BradyGames son una excelente fuente de información y de ideas divertidas, pero WoW es demasiado grande como para plasmarlo en uno o incluso varios libros. Por suerte, hay cientos de miles de sitios web con información sobre WoW. Además de los principales foros sobre el juego, hay sitios web de hermandades y aficionados y, por supuesto, millones de jugadores con los que hablar.

La idea de este juego no es jugar en solitario. Hay mucha gente por ahí que sabe un montón de cosas y a la que le encanta compartir información. Habla con la gente del juego, lee foros, busca macros, tácticas, preguntas y respuestas, etc. Si quieres saber qué podrías crear o dónde encontrar un determinado componente, hay muchas listas de recetas disponibles por ahí. Si te atascas en una misión, no la dejes: intenta averiguar si otros jugadores también han tenido dificultades. Ve a Internet y busca el nombre exacto de la misión para ver qué sale. Lo más seguro es que aparezca algo con cada misión que pongas en un buscador, y normalmente habrá información útil que te ayudará a solucionar los problemas que hayas podido encontrar.

Tienes que ser una esponja y aprender todo lo que puedas: recuerda que los mejores jugadores de tu servidor no han llegado tan lejos por sí solos. Es imposible saberlo todo sobre cada clase y situación. Incluso la gente que solo juega con una clase suelen desconocer ciertas cosas.



GUÍA PARA PRINCIPIANTES

Contributors: Joe Branger, Michael Lummis,
Forrest Walker, Howard Scot Highes,
Kenny Sims, and Michael Owen

DK/BradyGames, a division of Penguin Group (USA)
800 East 96th Street, 3rd Floor
Indianapolis, IN 46240

Printing Code: The rightmost double-digit number is the year of the book's printing; the rightmost single-digit number is the number of the book's printing. For example, 13-1 shows that the first printing of the book occurred in 2013.

16 15 14 13 4 3 2 1

Printed in the USA.

Blizzard Staff

Quality Assurance
Matt Browning
Matthew Cederquist
Chris Clarke
Brett Crawford
Ryan Crow
Edgar Flores
Kevin Gu
Jeff Hicks
Brian Inboden
Adam Z. Jackson
Scott Johnston
Tim Jones
David Kingsbury
Sean Kruse
Jeramy McIntyre
Alex Neyman
Joseph Ransom
Greg Risselada
David Sanchez
George Shute
Travis Shute
Brian Song
Drew Strunk
Paul Sullivan
Daniel Van Essen
Eric Yasukochi
Rebecca Ysteboe

Creative Development
Skye Chandler
Leanne Huynh

Licensing Team

World of Warcraft Development team
Joe Hsu
Thomas Pieracci
Alex Tsang

Marketing
Kevin B. Carter
Ryan C. Davis
Ben Hsieh
Neal Hubbard
Zachary Hubert
Erik Jensen
Ken Murayama
Steve Parker
Judy Tan
Beverly Williams

Operations
Rodger Shaw

Special thanks to the Blizzard European team for their hard work and commitment!

BradyGAMES Staff

Publisher
Mike Degler

Editor-In-Chief
H. Leigh Davis

Licensing Manager
Christian Sumner

Credits

Senior Development Editor
Ken Schmidt

Manuscript Editor
Matt Buchanan

Book Designer
Tim Amrhein

Production Designers
Julie Clark
Wil Cruz